3 GUÍAS COMPLETAS

FIFA 08

- Todos los movimientos para dominar cada partido.
- Trucos y consejos para crear estrategias perfectas.
- Cómo ser el mejor en el modo «Conviértete en Profesional».

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

- Aprende a controlar a todos tus jugadores.
- Tácticas y alineaciones para los mejores equipos.
- Consejos para llegar a ser un experto.

Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #82



PlayStation® Revista Oficial - España







SYPHON FILTER DARK MIRROR

- Claves y estrategias para completar las siete misiones del juego.

PlayStation®
Revista Oficial - España

PS2
PS3



SUMARIO

PlayStation®
Revista Oficial - España

Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte DIEGO ARESO | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ROBERTO SERRANO, ANA MÁRQUEZ (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO
Maquetación JOSÉ LUIS LÓPEZ, FRANCISCO CABALLERO
Han colaborado EDUARDO GARCÍA, MIGUEL ANGEL SÁNCHEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694, de 9 a14 H.

GRUPO ZETA

pro evolution soccer 2008

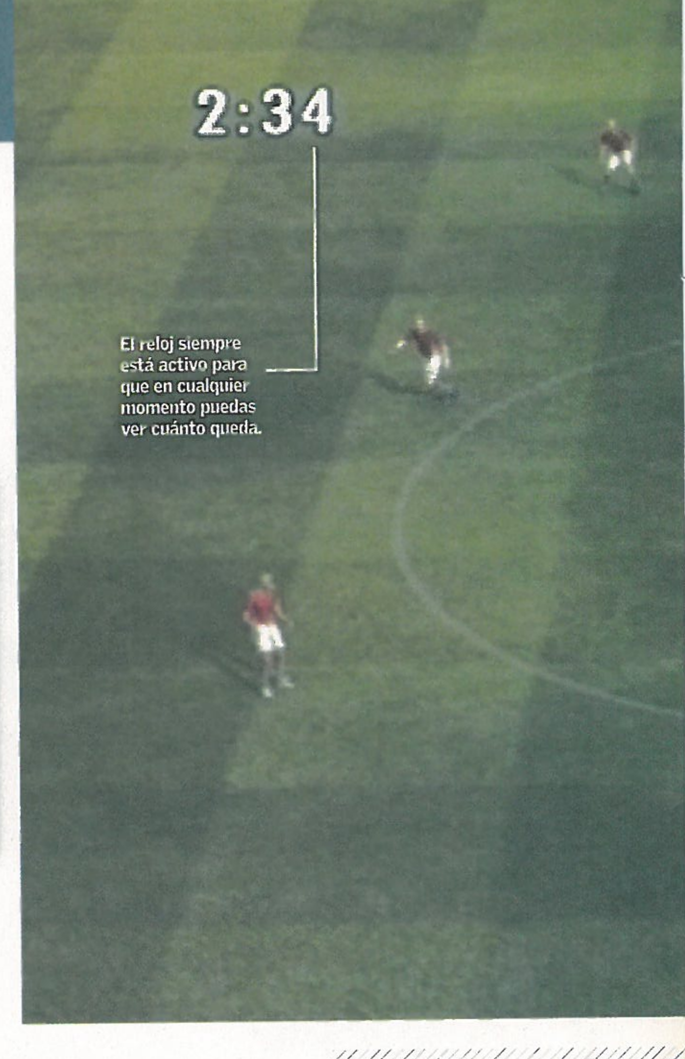


El público está en el estadio, los focos alumbran el césped y el equipo arbitral ya ha hecho los preparativos. Te toca saltar al campo y jugar al fútbol; pero no de cualquier forma. Los espectadores son cada vez más exigentes, hay que jugar bien, y eso únicamente lo conseguirás con la práctica. No obstante, si tienes alguna pequeña ayuda te irá mucho mejor y para eso estamos nosotros.

PS3
PS2

LO BÁSICO

En PES 2008 hay una gran cantidad de movimientos. Pero lo primero que debes hacer es conocer los más básicos para empezar.



El reloj siempre está activo para que en cualquier momento puedas ver cuánto queda.

EL RADAR En contra de lo que mucha gente piensa, el radar no está puesto para adornar la pantalla. Es la herramienta más útil que tiene el jugador y te permite saber en todo momento dónde están tus jugadores y tus rivales. Acostúmbrate a mirarlo con un rápido vistazo.



NIVEL DE ATAQUE Y DEFENSA A la derecha del nombre del jugador hay cinco luces, de las cuales solo una está encendida. Dependiendo de si la iluminada está más arriba o más abajo tu equipo tendrá una actitud más atacante o defensiva. Pulsa L2 + R2 para aumentar el nivel de ataque o L2 + R1 para aumentar el nivel de defensa.



MOVIMIENTOS EN ATAQUE

Cuando tengas el balón en tu poder, cada uno de los cuatro botones del mando sirve para ejecutar un tipo de golpeo. Pero claro: hay golpeos y golpeos. Aprende a diferenciar cuando vas a necesitar uno u otro, porque un pase mal dado, un balón al hueco cuando tenías que dar un pase elevado o un tiro lejano pueden marcar la diferencia entre ganar o perder los partidos. Y no estamos para desaprovechar ocasiones.

CONSEJO. No te precipites a la hora de pasar el balón. Aguanta el esférico todo lo que puedas, mira el radar y escoge siempre la mejor opción de pase. Cuanto más tiempo tengas el balón en tu poder, menos te atacará el otro equipo.

En el marcador podrás ver en todo momento el resultado del partido.

JUGADOR QUE CONTROLAS
Lo distinguirás por el cursor sobre su cabeza. Puedes configurarlo para que encima aparezca el nombre del futbolista.



PASE
Se realiza con el botón ⊗. Es el pase más básico y normalmente suele ir al pie. Es el que más utilizarás para no arriesgar.



TIRO
El disparo a puerta de siempre. Cuando pulses ▢ aparecerá la barra de potencia. Suéltalo antes de llenarla demasiado.



PASE LARGO
Sirve tanto para dar un pase a varios metros de distancia como para centrar al área cuando estés cerca. Se hace con ◎.

PASE AL HUECO
Se utiliza cuando ves un delantero desmarcado o cuando quieres dar un pase a la carrera d eun compañero. Se hace con △.

EN DEFENSA



ENTRADA
Pulsa ◎ para hacer una entrada a ras de suelo. Ten cuidado e intenta dar al balón, pues si no te pitarán falta. También sirve para cortar pases.



PRESIÓN DEL JUGADOR
Mantén pulsado el botón ⊗ para que el jugador que controlas vaya a por el rival. Una vez que esté al lado de él hará una entrada suave.



PRESIÓN DE COMPAÑERO
Si presionas ▢ un compañero del jugador que controlas irá a presionar al rival. Puedes pulsar a la vez ▢ y ⊗ para presionar con los dos.



SACAR AL PORTERO
Es un movimiento útil cuando el delantero está delante de tu portero. Presiona △ para sacarlo de la portería y dificultarle el disparo.


Con habilidad y jugadores como Robben puedes hacer regates preciosos, eficaces y a muchísima velocidad.


Beckham se ha marchado a Los Ángeles Galaxy, pero sigue apareciendo en la selección inglesa y sus centros son pura precisión.

controles

Ahora ha llegado el momento de que te familiarices con todas las **posibilidades** que ofrece PES 2008 en cuanto a movimientos se refiere. Puedes hacer prácticamente cualquier cosa si **practicas** y te aprendes al dedillo toda esta lista.

Cambio de jugador

» Antes del partido, en el menú de controles puedes **configurar** el cambio de cursor a la hora de defender. Cuanto mayor sea el nivel de **automatismo** que marques, menos tendrás que preocuparos de elegir al **futbolista** que quieres controlar. Nuestro consejo es que te acostumbres a **jugar** en "manual", lo cual permite que tengas un control más preciso a la hora de defender los ataques del **rival**. Pulsa L1 cada vez que quieras cambiar de jugador.

Balón pegado al pie

» Se realiza manteniendo pulsado el botón R2 mientras tu jugador lleva la pelota. Es algo parecido al **sprint**, solo que el futbolista avanza más lento y con un mayor **control** de la pelota. Es muy útil a la hora de regatear, ya que te permite hacer cambios de **dirección** muy rápidos y precisos. También te permite encarar a tu **oponente** en plan Ronaldinho para cambiar de ritmo cuando te entre para quitarte el balón.

Consejo: No hagas correr demasiado a jugadores con poca resistencia física para evitar que se agoten demasiado pronto.

Adelantarse el balón

» Se trata de un **movimiento** poco utilizado, pero muy efectivo. Procura no tener **rivales** alrededor cuando lo vayas a realizar, ya que en ese caso será un método seguro para **perder** el balón. Para hacerlo debes tener a tu jugador totalmente parado, o sea que si se está **moviendo** tienes que detenerlo con un toque a R1.

» Tras esto pulsa inmediatamente L1 + R1 para que tu futbolista dé un pequeño toque al **balón** que le permita chutar o centrar con más precisión. Pruébalo porque los resultados son a veces espectaculares. Este método puede poner **balones** literalmente en la cabeza de los delanteros **centro**.

Control orientado

» El fútbol es un deporte en el que todo sucede muy deprisa, de modo que si en lugar de **controlar** el balón, girarte y empezar a correr, puedes hacer todo eso con un simple control **orientado** en una dirección, todo irá mucho mejor. Para hacerlo **pulsa** R2 más la dirección a la que quieras ir en el momento en el que uno de tus jugadores reciba un pase. Así podrás zafarte más **rápidamente** del contrario.

Pared

» Para iniciar una pared pulsa L1 + ⊗. De este **modo**, siempre que no sueltes L1, tu jugador pasará el balón al compañero e iniciará una **carrera** de desmarque. Una vez que esté en buena posición devuélvele el **pase** de nuevo con ⊗ o con L1 + ⊗ según la situación lo requiera. No te tomes este movimiento a la ligera ni esperes a las ocasiones especiales para utilizarlo. La pared es una de las **técnicas** más importantes de PES, para pasar y para hacer que el **equipo** se mueva.

Centros al área

» Lo primero que debes hacer antes de centrar es **mirar** en el radar o en la pantalla donde están tus mejores rematadores para intentar dirigir la pelota hacia su posición; nada de **centrar** por centrar. Dependiendo de la potencia hay tres tipos de **pases** que es posible realizar. Estos son:

» **Centro alto**: Para realizar un pase con un balón que vaya **alto** debéis pulsar una vez el botón ◎.

» **Centro a media altura**: Suele ser más efectivo que el **centro** alto porque vuestro rematador solo tiene que poner la cabeza para dirigir un **balón** fuerte a la portería. Se hace pulsando dos veces seguidas el botón ◎.

» **Centro raso**: Suelen ser un peligro



DEFENSAS

» Hay dos tipos de defensas: CT (centrales) y CA (laterales). Los primeros juegan siempre atrás para defender. Los segundos suben muy a menudo por la banda para centrar al área.


Cambiar de dirección pillando a tu rival a contrapie es un modo excelente de dejarlo literalmente sentado en el suelo.


Cuando Wayne Rooney encara a portería y empieza a correr sólo te queda una opción: rezar para que no te marque gol.

para los **porteros** debido a que van al área pequeña, muy rápidos y por el suelo. Para hacer un centro raso pulsa tres veces **seguidas** el botón ◎. También es posible ajustar la distancia a la que el jugador que centra va a mandar la pelota de la siguiente forma:

» Centro al primer palo: Pulsa en la dirección **contraria** a la que está la portería y aprieta ◎ para centrar.

» Centro al medio: Simplemente sin tocar la cruceta. Solo debes centrar sin preocuparte por nada más que **pulsar** izquierda o derecha dependiendo de si lo quieres más o menos cerrado.

» Centro al segundo palo: Pulsa en la dirección en la que está la **portería** (arriba si estás en la banda de abajo y abajo si estás en la banda de arriba) y aprieta círculo para centrar.

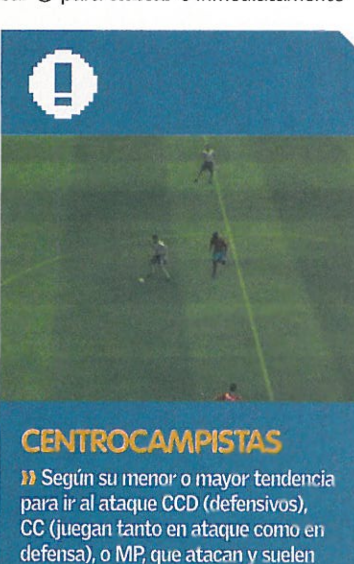
Disparo controlado

» Se trata de un tiro con el interior del pie, de modo que el **balón** lleva menos potencia pero mayor precisión. Para realizar un tiro controlado debes pulsar ◎ para **chutar** e inmediatamente después R2. Este disparo es muy útil para definir en los mano a mano contra el portero o para marcar **gol** en situaciones en las que tenemos poco ángulo para tirar. Aprended a **controlar** bien esta técnica para aumentar vuestra capacidad goleadora.


POR ARRIBA Combinando la pared con el pase al hueco por alto puedes crear jugadas de muchísimo peligro. Espera a que el delantero se desmarque.



A LA BARRERA Aprende a controlar las posibilidades que ofrecen las barreras para no encajar goles de falta directa con suma facilidad.


CENTROCAMPISTAS

» Según su menor o mayor tendencia para ir al ataque CCD (defensivos), CC (juegan tanto en ataque como en defensa), o MP, que atacan y suelen tener buen disparo desde lejos.

El saque de esquina

» El modo más **simple** de sacar los córneres es con ◎. De este modo lanzaréis un balón al área al que podéis dar efecto con una de las **direcciones** de la cruceta. Hay más variantes, como el saque fuerte, que se realiza pulsando ARRIBA + ◎ o el saque **raso**, que se consigue con ABAJO + ◎ y en ocasiones es muy problemático para el equipo contrario.

» Por supuesto, en lugar de centrar el balón al área, también puedes **pasárselo** a un compañero cercano con el botón ⊗.

Faltas

» El botón para **disparar** directamente a puerta en un saque de falta es ◎. Con ⊗ y ◎ se puede **pasar** el balón a un compañero, aunque con éste último también se pueden conseguir disparos interesantes si estás **cerca** de la portería.

» Para hacer un lanzamiento potente tienes que apretar ARRIBA + ◎ , y para hacer un **lanzamiento** más flojo, pero mejor dirigido deberás pulsar ABAJO + ◎. También puedes regular la potencia una vez que hayas **golpeado** el balón si mantienes pulsado ⊗ o ◎. Con ⊗ el tiro irá más **suave** y caerá antes, y con ◎ todo lo contrario.

» Otra variante son los saques rasos para intentar colar el balón por debajo de la **barrera**. Para realizarlos debes pulsar ABAJO + ◎ para cargar la barra. Tras esto necesitarás tener **suerte** y que los jugadores de la barrera salten para lograr vuestro objetivo.

Falta con dos hombres

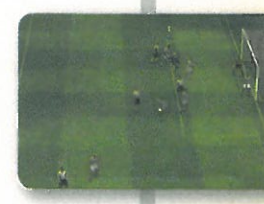
» Lo primero que debes hacer es pulsar L1 + R1 en una **falta** para pasar al modo de lanzamiento con dos jugadores. Una vez hecho esto tienes la opción de que tu compañero se aparte para que **tires** o que de un pequeño toque al balón para permitirnos sortear la **barrera** con más facilidad.

» Para la primera opción simplemente debes sacar la **falta** tal y como acabamos de explicar en el apartado anterior, pero para la segunda debes **presionar** L1 + ⊗ para que así vuestro segundo lanzador de un toque en corto y puedas tirar con más **fuerza**. Obviamente deberás recordar soltar L1 para que tu tirador no haga una humillante vaselina.


Los laterales con vocación ofensiva pueden sumarse al ataque para hacer gol.

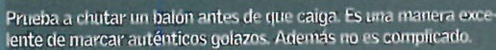


Si tienes buenos jugadores de banda alinea a tu mejor rematador.


Selecciona a tu defensa más alto para defender bien los córneres.

PS3
PS2




Prueba a chutar un balón antes de que caiga. Es una manera excelente de marcar auténticos golazos. Además no es complicado.


Cristiano Ronaldo es uno de los mejores jugadores de Pro Evolution Soccer 2008 por su velocidad, habilidad y disparo.

Barrera

» Cuando vayan a ejecutar un **tiro libre** hacia tu portería tienes tres opciones para elegir qué hacer con la barrera: permanecer, **saltar** o salir a por el balón. Para saltar debes presionar ◎, y para salir de la barrera, con intención de cortar el **disparo**, debes mantener presionado el botón ◎. Este último movimiento es útil para impedir los lanzamientos con dos jugadores que acabamos de explicar.

Bicicletas

» Hay dos tipos: larga y corta. Éstas se diferencian en la cantidad de **tiempo** que nuestro jugador hará el movimiento. Para hacer un **bicicleta** larga pulsa repetidamente el botón L1, y para una corta pulsa repetidamente R2. La primera tiene el problema de que una vez que se empieza no termina hasta **completar** el movimiento, por lo que asegúrate de tener espacio suficiente.

Cancelación

» La **cancelación** es una técnica que consiste en pulsar a la vez L1 + R1 para controlar **manualmente** a un jugador cercano a la pelota. Habrás notado muchas veces que cuando realizas un pase en **profundidad** con TRIÁNGULO, el jugador que va a recibir la pelota va automáticamente a por el balón.

» No obstante, puedes controlarlo tú manualmente con la técnica de la cancelación si ves que no va a poder llegar a él. Es un **movimiento** muy interesante y útil para recuperar balones a punto de ser **perdidos** y también para colocar a jugadores sobre los que no tienes **cursor** en posición de remate.

Sombrero

» Para elevar un poco el balón mueve el joystick **derecho** abajo y arriba. De este modo podrás regatear a rivales que se lancen al suelo o colocar un poco el balón para disparar más **fuerte**.

Ruleta marsellesa

» Este movimiento consiste en **pisar** el balón con un pie para dar un giro completo encima del balón, pisar con el otro pie y **recuperar** la posición.

» Puedes hacerla con cualquier jugador, pero solo los mejores la harán correctamente con **frecuencia** y en situaciones complicadas. Para hacer una ruleta marsellesa debes dar una **vuelta** de 360º con el joystick derecho.

Dejarla pasar

» Cuando un jugador que tú controlas vaya a **recibir** un pase suelta todos los botones y aprieta simplemente R1. De esta forma, dicho **jugador** abrirá sus piernas para que el balón pase entre ellas y puedas **sorprender** a tu rival. Probadlo porque se pueden marcar goles muy bonitos de esta **manera**. Para ello tienes que hacer un pase raso desde la banda a un **compañero** que esté en el área. Cuando vaya a recibir dejadla pasar y si tenéis la suerte de tener un delantero **detrás** entraréis en la galería de los mejores goles.

Vaselina corta

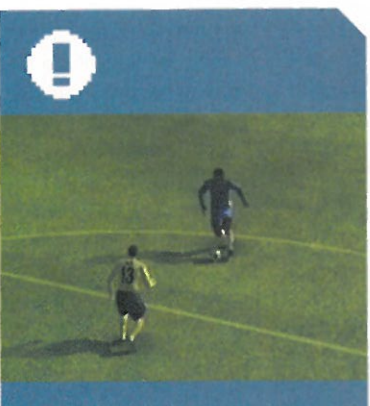
» Esta es la **vaselina** que un delantero realiza cuando está en una situación de mano a mano contra el portero y no tiene mucho **tiempo** para pensar. Se hace pulsando ◎ para chutar e inmediatamente después R1 cuando la barra se está **llenando**. Si lo has hecho bien y tienes la suerte de que el portero se tire al suelo, el balón **pasará** por encima de él con un tiro flojito y elevado dando lugar a goles muy bonitos.

Vaselina larga

» Se hace pulsando L1 y el botón de **disparo**. Es la vaselina que se usa para tiros



Consejo: No intentes jugar demasiado por el centro, ya que se acumularán los jugadores. El terreno de juego es grande, así que abre a banda y ensánchalo.



DELANTEROS

» Hay dos tipos: SD (segundo delantero) y DC (delantero centro). Los primeros suelen retrasar un poco su posición para ayudar en la creación. Los segundos son rematadores puros.



JUGADORES DE BANDA

» Debes distinguir entre los CDR y los CIZ, que son interiores, o sea, centrocampistas que juegan en banda, y los EX, que son extremos y crean peligro llegando hasta la línea de fondo.



Cuando un delantero del equipo contrario vaya a tirar, trata de desestabilizarlo para realice un mal golpeo y que falle.



Con jugadores como Crisitano Ronaldo puedes hacer slaloms impresionantes y preciosos. Con él todo es posible.

más lejanos, por lo que tienes que controlar mucho la **barra** de energía para no mandar el balón a las gradas. Se trata de un tiro más elevado y que puede recorrer una distancia mayor que la vaselina corta. El **problema** de este disparo en PES 2008 es que es muy difícil de hacer bien. Fíjate en el **radar** para pillar al portero adelantado e intentarlo. Eso sí; que sea con un jugador con un buen **atributo** de disparo y técnica y chuta en buena posición.

Rabona

» La rabona es un movimiento un tanto aleatorio que solo ciertos jugadores pueden **realizar**. Consiste en cruzar un pie por detrás del otro para golpear un balón, y es un **truco** muy utilizado por jugadores que prefieren no utilizar su pie malo para **chutar** o pasar.

» Para hacer una rabona debes estar manejando a un jugador con dos características: **frecuencia de pie malo** de 3 o menos, y un atributo de técnica superior a 90. Pon a dicho jugador en una posición que le obligue a disparar con su pierna mala y **dispara**. Si lo haces en la situación correcta te saldrá la rabona.

» Ten en cuenta también que cuanto menor sea el atributo de frecuencia de pie malo y mayor sea el de **técnica**, más posibilidades tendrás de lograrlo.

Pararse

» Si quieres frenar en **seco** cuando lleves el balón, solamente tienes que pulsar una vez el botón R1. Con esto tu jugador pisará el balón y se parará totalmete. Lo útil de este **movimiento** es que será algo parecido a parar el tiempo durante unos segundos. Frenarse cuando no tenemos opción de **pase** es una buena manera de esperar a que nuestros compañeros se desmarquen y así tener un pase mejor. No hay que **arriesgar**.



¡QUÉ CRACK! Adriano tiene una gran calidad, pero como no se siente cómodo con su pierna derecha prefiere hacer rabonas.



¡UY, QUE VOY! Si haces la bicicleta cuando estás completamente parado tu jugador hará que arranca para despitar. Cuidado, que la máquina no se lo traga.

Encarar a la portería

» Este movimiento sirve para **complementar** al anterior. Una vez que estés parado pulsa una vez el botón R2. Así vuestro **futbolista** se girará inmediatamente para mirar en la **dirección** en la que está la portería.

La elástica

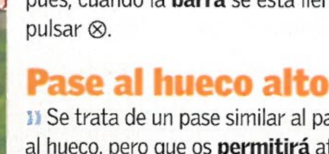
» La elástica es un regate mediante el cual el jugador mueve la **pierna** con el balón pegado al pie, de modo que éste parece que va a ir hacia un lado cuando en **realidad** se queda en el mismo lugar.

» Se hace de modo similar a la **bicicleta**. Pero en lugar de pulsar dos veces el botón L1 lo deberás hacer 3 veces.

» Ten en cuenta que no todos los jugadores **pueden** hacerla. Solo lo hacen grandes estrellas como **Ronaldinho**, **Ibrahimovic** o **Cristiano Ronaldo**.

Amago

» Es uno de los regates más clásicos de Pro Evolution Soccer. El jugador prepara su pierna para **chutar** o centrar pero en el último momento no hace esto y sigue avanzando con el **balón**. En esta versión deberás acompañar este movimiento con una **dirección** para que el jugador pueda regatear con él, ya que si no lo haces, simplemete **amagará** pero seguirá avanzando recto. Se ejecuta pulsando □ o ○ e inmediatamente después, cuando la **barra** se está llenando, pulsar ⊗.



Pase al hueco alto

» Se trata de un pase similar al pase al hueco, pero que os **permitirá** atravesar defensas que no dejan espacio para intentarlo. Con este **movimiento** el balón pasará por encima de las cabezas de los **rivales**, de modo que si lo has hecho bien, sorprenderás a todos y el balón llegará al **delantero**.

» El pase al hueco por alto se realiza pulsando L1 + △. Suele ser más efectivo si lo haces tras una pared porque el delantero estará en mejor **posición** para recibirlo. No obstante puede ser útil en muchas **situaciones**, como por ejemplo en **jugadas** de banda, ya que es una buena manera de hacer llegar el balón en velocidad a los extremos.

Paso lateral

» El paso **lateral** consiste en que un jugador se mueve, controlando el balón con el interior, en una dirección **perpendicular** a aquella en la que avanzaba previamente. Por tanto, si estás avanzando con uno de tus **jugadores** hacia delante suelta el botón de correr y muévete hacia **abajo**. Utilízalo para regatear.



No des pases demasiado largos sin mirar al radar. Eso es rifar el balón. ¡Cuidado!



Deja pasar el balón con un delantero para sorprender a la defensa.



Tus extremos son una fuente de peligro y un incordio para tus rivales. Búscalos siempre que te sea posible.



Cuando lleves un rival pegado a tu espalda fíjate en su corpulencia para saber si debes pasar o puedes aguantar la pelota.



En casos como éste no te gires al controlar el balón. Mejor continúa de espaldas a tu rival y devuelve el balón al que te la pasó.

PS3

PS2

tácticas y alineaciones

Alineación

Cambio

» Lo primero que debes hacer es configurar una **formación** que sea acorde a tu manera de jugar. Además de eso deberás mirar bien cuáles son los mejores jugadores de tu equipo. No tiene sentido montar una **estrategia** para jugar por la banda si no tienes buenos extremos ni **interiores**. En primer lugar vamos a hacer una clasificación entre tres tipos de formaciones:

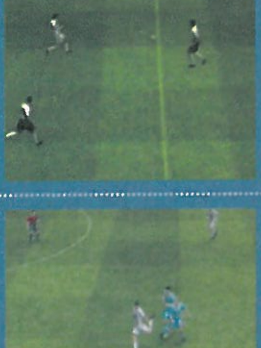
» **Defensivas**: En este apartado tendríamos aquellas que se forman con 5 defensas, como la 5-4-1 o las que utilizan el famoso doble pivote de **Capello**. En este último caso la habitual es el 4-4-2 o el 4-2-3-1. Ten en cuenta que todas estas formaciones te dan mucha **seguridad** atrás, pero no olvides también que cuando las emplees te resultará más difícil crear situaciones de peligro debido a que contarás con pocos delanteros.

» **Equilibradas**: El famoso 4-4-2 es la formación más típica. Te permite tener una defensa sólida acompañada por un centro del campo con efectivos suficientes para mover el balón y una **delantera** contundente.

» En caso de que utilices esta disposición deberás elegir entre jugar con hombres de **banda** o con el "cuadrado mágico", que consiste en poner tus cuatro centrocampistas juntos en el centro formando un cuadrado. En este caso ten en cuenta que el juego será más **trabado** porque habrá acumulación de jugadores en una misma zona del campo y más en las **bandas**, que quedarán casi

CONSEJOS EXPERTOS







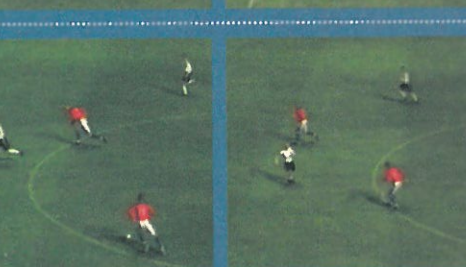
QUE CIRCULE EL BALÓN.

» El fútbol es un deporte de equipo en el que los goles solo son el premio a un trabajo bien hecho. No solo cuentas con un delantero muy bueno; también tienes centrocampistas, laterales, extremos etc. Haz que todos entren en juego y, sobre todo haz que el balón circule rápidamente sobre el terreno de juego. De este modo conseguirás descolocar a las defensas rivales.



EL PASE ATRÁS ES UN RECURSO.

» Sin embargo, hay gente que no se acuerda nunca de él. No es una forma de perder tiempo, sino otro modo más de atacar. Habrá ocasiones en que por delante de ti no hay compañeros desmarcados. Un pase atrás puede servir para esperar que tus compañeros se recoloquen o para que no pierdas el balón. Recuerda: solo hay un balón, y si lo tienes tú, el otro no te puede meter goles.



USA LA PARED.

» Este movimiento no es solamente útil para utilizar con los delanteros, sino que puedes y debes realizarlo con todos los jugadores salvo los defensas centrales y los centrocampistas defensivos. No solo porque te permita llegar a puerta, sino también porque generará huecos en las defensas rivales. No tengas uno de esos equipos estáticos. Usa la pared para que todos estén en movimiento.



Cuando centres un balón al área, intenta seleccionar a tu delantero centro para colocarlo en una buena posición de remate.



Hay que perder el miedo a regatear al portero, ya que en PES 2008 no es muy complicado. Con un quiebro a tiempo caerán.

enteras para los **laterales**. Esta táctica se utiliza cuando tienes cuatro centrocampistas muy buenos y quieres utilizarlos todos.

» **Ofensivas**: En este apartado entrarían el 4-3-3 y el 3-5-2. La primera se basa en jugar con **extremos**, o sea, jugadores de banda con mucha profundidad.

» Es una formación muy **apta** para el contraataque, sobre todo cuando tu rival juega con laterales ofensivos que suben mucho la **banda**. Siempre que robes un balón en tu campo mira hacia las bandas para dar un pase con △ que deje a tus extremos con espacio por delante.

» El 3-5-2 es mucho más ofensivo. Cuando lo utilices procura **cuidar** el balón muy bien, que para eso tienes cinco centrocampistas. Una vez lo pierdas ten cuidado, porque solo contarás con tres defensas. Procura no **perder** el balón muy atrás y terminar todas tus jugadas con disparos a **puerta**.

Editar

Esta opción te permite colocar uno por uno a tus **jugadores** en el punto exacto del campo que prefieras. De este modo no tienes por qué ceñirte a las formaciones por defecto del **juego** y puedes crear la tuya propia o recolocar a ciertos jugadores. Una vez que selecciones el lugar en el que quieres ubicar a tu **futbolista**, te saldrá una ventana para indicar la demarcación que va a ocupar.

Configurar marcaje

En este apartado tienes la **posibilidad** de **asignar** jugadores tuyos para que se peguen a alguno del equipo rival. Selecciona a uno de tus jugadores y después marca sobre qué futbolista quieres ejercer la **presión**. Las opciones de que dispones son marcaje normal y agresivo. El marcaje normal solamente se aplica cuando el equipo **rival** tiene la pelota, y con el agresivo tu defensa se pegará al **delantero** durante todo el partido.

Cambiar jugadores

» Aquí es donde elegirás qué jugadores son los más **idóneos** para jugar el partido. En primer lugar presiona R1 para ver su estado de **forma**. Éste se encuentra representado por medio de flechas. Un **jugador** cuya flecha está apuntando hacia abajo se encuentra en baja forma.



La vaselina es un disparo bonito pero difícil. Tienes que practicar.





DEFINE ANTE EL PORTERO.

» Si una vez que pulséis el botón de disparo apretáis inmediatamente R2 vuestro jugador realizará un tiro con el interior del pie, más flojo de lo habitual pero también más ajustado y por tanto con más posibilidades de ir entre los tres palos. Aprender cuándo debes utilizar este disparo en lugar del normal es la clave para convertir en gol las oportunidades que generes.





REGATEA AL PORTERO.

» En primer lugar tenemos el regate normal. Para conseguirlo tenéis que acercaros al portero y cambiar de dirección hacia una diagonal en el momento en que se lance a nuestros pies. Tras esto, cambiad la dirección completamente para dejarlo tirado. Si queréis también podéis utilizar R2 para llevar el balón más pegado al pie y que el quiebro sea más limpio.





AMAGA AL PORTERO.

» Otro modo muy efectivo de regatear al portero es utilizar el amago de disparo, que se realiza pulsando ⊗ cuando nuestra barra de tiro se está llenando. Recordad que en esta edición debéis dirigir además con los botones direccionales la dirección hacia la que hacemos el recorte. Este regate es más efectivo cuanto más cerca del portero se haga.


Cuando estés rodeado de defensas no te entretengas. Pasa rápidamente el balón. Además así te los quitarás de encima.


El regate controlado, con R2, te permite hacer quiebros muchísimo más precisos de lo normal. Tras esto haz un cambio de ritmo.

PS3 PS2

» Esto quiere decir que su **rendimiento** durante el partido será mucho menor y que se **agotará** antes. Intenta sacar a los que se encuentren en mejor forma para que tu equipo mantenga un nivel alto.

» También puedes **reservarte** a algún jugador que esté a tope para sacarlo en la segunda parte y marcar las **diferencias** respecto a tu rival.

» Después fíjate en la ventana de **abajo** para ver qué posiciones puede ocupar dicho jugador en el **terreno** de juego. Es importante que atiendas a esto y no pongas a tus jugadores en cualquier **lugar**. Por ejemplo, un futbolista que solamente pueda ocupar la demarcación de **delantero** centro no se desenvolverá demasiado bien como segundo delantero y viceversa. Ten esto en cuenta para sacar el mayor rendimiento posible de tus futbolistas.

» El siguiente **paso** es fijarte en las puntuaciones del futbolista. Presiona R2 para verlas. **Obsérvalas** bien porque son muy importantes para saber qué jugador va a cubrir mejor tus necesidades.

» Vamos a poner un **ejemplo**. Pongamos que juegas contra un equipo que utiliza extremos muy **habilidosos** para penetrar entre tu defensa y que, sabiéndolo, decides que tus **laterales** no van a subir la **banda**. De este modo necesitaremos un lateral con unos atributos de defensa, **respuesta** y estabilidad en lugar de otro con mucha velocidad.

» Del mismo modo puede que necesitemos un **delantero** con buen remate de cabeza a cambio de un virtuoso con los pies, si pensamos poner muchos centros al área. Por lo tanto, no **saques** a nadie por el nombre. Ajústate a aquellos que mejor representen tu **estilo** de juego.

» Por último, también puedes utilizar si lo prefieres el orden **automático**, que se consigue presionando el botón ◎. Con esto la CPU se encargará de **alinear** por ti a los jugadores que estén en mejor forma, pero no será tan **preciso** como las alineaciones automáticas. Utilízalo sólo para ponerte rápidamente a jugar.

CONSEJOS EXPERTOS





FALTA CERCANA.

» La clave para marcar goles de falta es pulsar las diagonales a la hora de disparar. En primer lugar apuntad hacia el palo en el que no está el portero. Una vez en disposición, pulsad el botón de disparo hasta más o menos la mitad de la barra, mientras mantenéis la diagonal formada por abajo más la dirección hacia la queréis que coja el efecto. Tras esto pulsad X+ R2 para que ésta caiga.




FALTA LEJANA.

» Se lanzan del mismo modo que las cercanas, pero en lugar de pulsar la diagonal abajo más la dirección deseada, tenéis que pulsar hacia arriba para que el balón lleve fuerza, aunque lógicamente el balón caerá menos que con el sistema anterior. Una vez que golpeéis el balón podéis apretar el botón △ para que el balón tenga todavía todavía más fuerza.



DEFIENDE BIEN.

» También es muy común entre jugadores poco experimentados tener ◎ y ⊗ pulsados cuando el rival tiene la pelota. Para defender bien lo mejor es que situéis el cursor encima del futbolista que queréis controlar y, en lugar de presionar mantengáis la posición e intentéis anticipar un posible pase. Haced esto mientras presionáis ◎ para que uno de vuestros compañeros vaya a por él.



Si tienes espacio suficiente y la sangre fría necesaria puedes intentar hacerle la bicicleta al portero. Queda muy bonito.



Apunta y pulsa L1 para concentrarte y «detener el tiempo». Conseguirás disparos precisos sin apenas sufrir daños.



En ocasiones conviene pararse totalmente para tranquilizar el juego.

Establecer tácticas/ estrategias

Cambiar estrategia

» Aquí puedes **asignar** ciertas estrategias a cada uno de los botones del mando.

» Para activar estos **atajos** debes pulsar L2 más el botón correspondiente a la táctica que quieres **utilizar**.

» Por ejemplo, si asignas el fuera de juego al botón ◎ durante el partido puedes pulsar L2 + ◎ en el momento preciso para que tus **defensores** vayan hacia delante y provoquen la caída del delantero **rival** en fuera de juego.

» Vamos a prestar especial atención también a la **posibilidad** de asignar a un botón las opciones "plan estrategia A" y "plan estrategia B". Con éste podremos configurar **alineaciones** distintas en el menú siguiente para poder cambiar de una a otra durante el **partido**.

Plan estrategia A y plan estrategia B

» Aquí podemos crear **formaciones** o estrategias secundarias para utilizarlas de modo **rápido** durante el partido.

» En la vida real ningún equipo juega los **90 minutos** ceñido a un único sistema, sino que lo van cambiando a lo largo del partido según lo **requiera** la situación.

» Puede ser que hayas marcado un gol en el minuto 80 y quieras mantener la **ventaja**, por lo que pasar inmediatamente a una formación **defensiva** sería una buena opción.

» Sin embargo, este sistema no os permite elegir las **posiciones** de vuestros futbolistas ni cambiarlos, así que cuando queráis **ajustar** algo de esto durante el partido no os queda más remedio que entrar en el **menú** de pausa. Una vez que tengáis montadas vuestras formaciones A o B asignadlas a alguno de los **botones** tal y como hemos explicado.

Estrategia del equipo

» Esto nos permite **ajustar** dos parámetros: línea defensiva y fuera de juego. El primero hace referencia a cómo de adelantada jugará vuestra **defensa**, siendo A lo más lejos de vuestra portería y C lo más cercano a ella. El segundo **parámetro** indicará la frecuencia e insistencia con la que vuestros **jugadores** intentarán realizar la táctica del fuera de juego.





CAMBIA DE BANDA.

» Hay momentos en los que a causa de la acumulación de jugadores es casi imposible seguir atacando por el lado en el que lo estás haciendo. En esos casos mira el radar porque es posible que haya un compañero desmarcado en la otra banda. Pásale el balón con ◎ y continúa la jugada por ahí, ya que casi todo el equipo contrario estará en la banda que acabas de abandonar y tendrás mucho espacio.






MARCA DE CÓRNER.

» Con un buen lanzador, sacad el córner lo más cerrado que podáis, es decir, lo más próximo a la portería, pero calculando bien que el portero no pueda cogerla. Mantened pulsada la diagonal formada por la dirección en la que se encuentra la portería + ▲. La barra calculadla vosotros, pero la más apropiada es aquella que no pasa de la mitad. De este modo, con que la toque cualquier jugador será gol.





CUIDA LOS LATERALES.

» Tus laterales son una buena forma de perder partidos si no sabes utilizarlos. Ten en cuenta que su misión es cubrir la banda, por lo tanto, no cometas el error de, por querer presionar a lo loco llevarlos al centro del campo para robar un balón. Si haces esto tu rival puede pasarle el balón a un extremo y encontrarse con un carril enorme. Tú deja a tus laterales en la banda, que para eso están.


Si al disparar aprietas el botón direccional hacia la dirección que deseas conseguirás tiros más ajustados. Este va a gol.


Dependiendo de la posición vuestro delantero realizará remates diferentes. Pero no todos van a ser así de espectaculares.

PS3
PS2

ESPAÑA







CASILLAS Uno de los mejores porteros del juego. Prácticamente imbatible desde fuera del área y genial en el mano a mano.

PUYOL Un central implacable. Rápido y contundente. Es bajo, así que acompáñalo con Pablo para defender balones aéreos.





LUIS GARCÍA Un mediapunta con muy buena llegada al área y un disparo francamente certero. Chuta con él cuando puedas.

VILLA Sus puntuaciones son de auténtico crack. Puedes romper defensas y desequilibrar partidos con su habilidad y velocidad.

FRANCIA







ABIDAL El mejor lateral izquierdo con el que cuenta Francia. Muy rápido y con una potencia envidiable. Hazle correr sin descanso.

MAKÉLÉLÉ El perro de presa por excelencia. Si le pones en el centro del campo tu rival se verá casi incapaz de hacer su juego.





MALOUDA Un puntal por la banda izquierda, con una fortaleza física tremenda y un buen disparo. Otro incansable.

HENRY Un delantero con una velocidad y regate imparable. Si coge el balón púede llegar fácilmente a portería con un sprint.



Intenta no presionar alocadamente para que tus jugadores mantengan sus posiciones defensivas. No descoloques a tus hombres.



Jugadores como Kaka hay que tenerlos bien vigilados en todo momento, sobre todo en situaciones de posible contragolpe.

ITALIA





BUFFON Otro seguro en la portería. Batirlo es dificilísimo en cualquier situación. El broche de la defensa italiana.



MATTERAZZI Lo mejor de este hombre es que lo hace bien tanto de central como de lateral. Además es buenísimo por alto.



PIRLO Un centrocampista todoterreno. Ponlo como CC para que ayude en la recuperación y en la creación. Y a balón parado...



TONI Delantero arquetípico, con muy buena definición de cara a puerta y gran remate de cabeza. Súrtele de balones.

INGLATERRA





TERRY Uno de los mejores centrales del juego. Tanto por alto como por bajo. Llevalo arriba en los corners para marcar goles.



BECKHAM Un centrocampista sacrificado, con la mejor pierna derecha del mundo, que deberás utilizar para poner centros al área.



LAMPARD Su disparo de media distancia es de los más temibles de PES 2008. Además posee buen pase y control del balón.



ROONEY Su habilidad va a compañada de una gran corpulencia que lo hace difícil de frenar. Tiene un grandísimo disparo.


Si presionas a un futbolista al que, por su posición, no puedes quitarle el balón, le harás falta.


No intentes lesionar a los mejores jugadores del equipo contrario. Hay que ser deportivo.

PS3 PS2

HOLANDA





VAN DER SAR El veteranísimo portero holandés sigue manteniendo un gran nivel. Un guardameta completo con buenos reflejos.



HEITINGA Un lateral derecho con buen atributo de defensa y con la habilidad "marcar hombre". Perfecto para cubrir la banda.

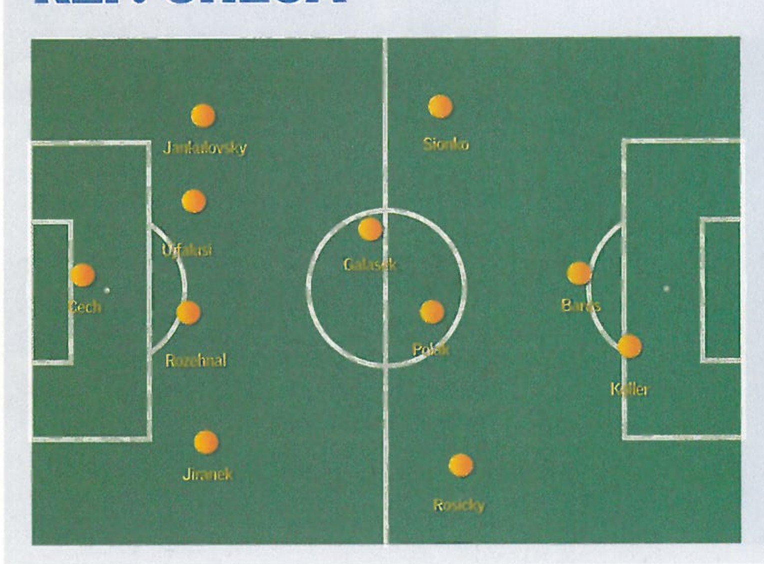


SNEIJDER Un centrocampista que sabe tranquilizar el juego cuando es necesario y sumarse al ataque. Genial en tiros libres.



VAN DER VAART De esos mediapuntas que gusta tener en tu equipo, con altos valores de calidad y un buen disparo.

REP. CHECA





JANKULOVSKY El lateral izquierdo del Milan es uno de los mejores de Europa. Muy bueno tanto en defensa como en ataque.



GALASEK Su alto atributo de trabajo en equipo y de defensa lo convierte en un centrocampista defensivo compacto.



BAROS El complemento ideal para Koller. Es más bajito pero mucho más rápido y con mejor regate que su compañero.



KOLLER Un delantero altísimo pero no exento de calidad. Aprovéchate de él para marcar goles de cabeza.


Intenta no hacer nunca entradas a un rival por detrás, ya que seguramente acabes expulsado.


Cuando uno de tus jugadores reciba una tarjeta amarilla, su cursor pasará a ser de ese color.

BRASIL





ALVES Un carrilero típico, con mucha velocidad potencia y un larguísimo recorrido. Además posee un buen disparo.



ELANO Puede jugar en cualquier parte del medio-campo y está muy equilibrado. Con buenos atributos en todas las facetas.



RONALDINHO El gran crack del juego. Sabe hacer prácticamente de todo. Realiza todos los movimientos con gran rapidez.



ROBINHO Rápido, muy ágil y con buen regate. Intenta que no acabe las jugadas él porque su disparo no es muy preciso.

ARGENTINA





AYALA Un excelente central, alto y con un gran salto. Por arriba es de lo mejor que hay. Intenta que suba al ataque.



AIMAR De cada jugada suya puede salir magia. Tiene un buen disparo, un mucho mejor pase y visión de juego. Ponlo como MP.



RIQUELME Un jugador de esos con pegamento en los pies. Es muy difícil quitarle el balón y posee un buen pase.



MESSI El nuevo Maradona como dicen algunos. Tiene prácticamente de todo salvo, claro, estatura para los remates.


Cuando estés cerca del área centra manteniendo la dirección abajo. Así irá al primer palo.


Los centros rasos suelen causar muchos problemas a los porteros. Utilízalos a menudo.

REAL MADRID





CANNAVARO Posiblemente el mejor central del juego tras lograr el Balón de Oro el pasado año. Veloz y bueno por alto.



GUTI Lo importante de este jugador es que tiene la habilidad "pase", que le permite dar muy buenos balones de gol a los delanteros.



ROBBEN Funciona como extremo izquierdo y como segundo delantero. En ambos sitios es peligrosísimo.



V. NISTELROOY Es tan bueno como en la realidad en cuanto a goles pero mejor aún en regates y velocidad. Un todoterreno.

F.C. BARCELONA





THURAM Está como suplente en la alineación por defecto. Aliméalo porque es uno de los mejores. Tiene físico y calidad.



XAVI Es una auténtica máquina del centro del campo. Roba mucho balones y tiene un gran disparo desde larga distancia.



DECO Una de las estrellas del Barcelona. Bueno en la conducción, el pase, el tiro y grande también a balón parado.



ETO'O Un delantero completo con mucha velocidad y una buena definición ante el portero. Junto a Henry es aún mejor.



Sacar al portero con △ hará que el delantero tenga dificultades para marcar gol.



Intenta no sacar de puerta en largo a no ser que sea necesario. Es mejor sacar en corto.

VALENCIA







HELGUERA Tras su marcha del Madrid continúa siendo uno de los centrales más solventes. Ya sabes: titular.

VICENTE Junto a Joaquín, el gran peligro del Valencia. Se cansa rápido así que no abuses de sus internadas por la izquierda.





JOAQUÍN Un excelente extremo derecha. Rapidísimo y con un regate prodigioso. Además pone buenos centros desde la banda.

MORIENTES Su mejor virtud es el remate de cabeza. Es un buen complemento para Joaquín, convirtiendo en gol sus pases.

ATLÉTICO DE MADRID







MANICHE Un centrocampista con buena llegada al área y disparo. Ponlo como mediapunta para aprovecharte de ello.

M. RODRÍGUEZ Polifacético. Juega bien tanto en banda como más cerca del área. Es bueno centrando y tirando a gol.





SIMAO Un extremo con buena velocidad y mucha habilidad para dejar tirados a los laterales. Una fuente constante de peligro.

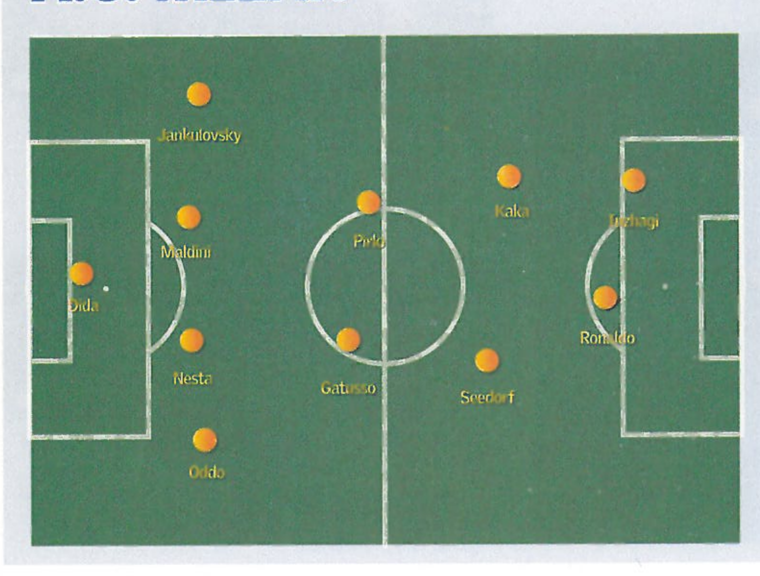
AGÜERO El mejor delantero del equipo. Tiene velocidad, buen regate y una gran definición. Otro que marca diferencias.


Si tienes espacio y tiempo intenta adelantarte el balón con L1 + R1 antes de centrar.


Hay que perder miedo a chutar desde lejos. En PES 2008 se pueden lograr grandes goles así.

PS3
PS2

A.C. MILAN




SEEDORF De lo más completo del Milán. Es técnico, tiene buen disparo y además es muy resistente. Puede correr horas y horas.


KAKA El jugador por el que suspira toda Europa. De los pocos que presumen de tener un 99 en velocidad de regate.


INZHAGI Su gran atributo de reacción le permite estar siempre presto para cualquier balón suelto que haya que llevar a la red.


RONALDO Aparte de mucha velocidad y buen regate es un genio utilizando el disparo controlado en la definición.

INTER DE MILÁN




VIEIRA Es muy bueno tanto en ataque como en defensa. Tiene calidad y roba balones que da gusto. No alinearlo es pecado.


FIGO A pesar de no tener las puntuaciones de antaño conserva una gran habilidad para el regate y un excelente pase en largo.

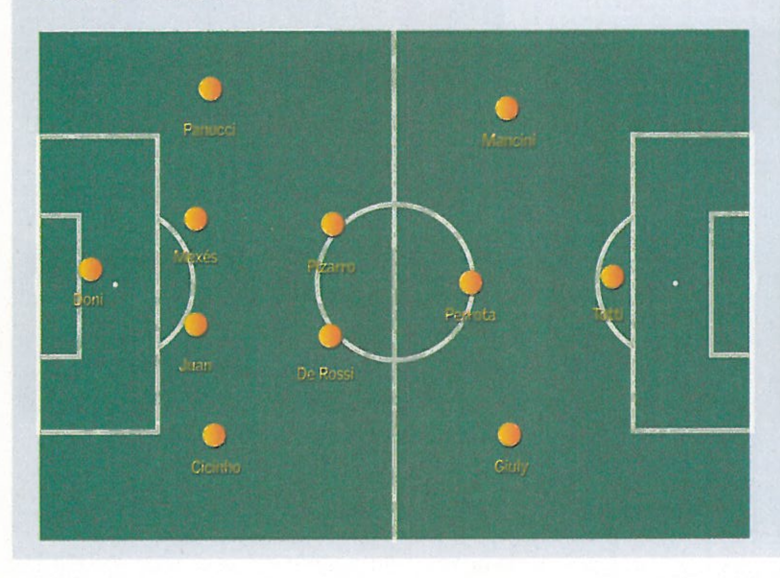

ADRIANO Empieza como suplente, así que sácalo porque tiene el disparo más potente del juego y es difícil quitarle el balón.


IBRAHIMOVIC Uno de los delanteros con más calidad del juego. Puede salir de casi cualquier regate y es bueno ante el portero.


Un buen portero te salvará los partidos en más de una ocasión. Cuidado, que los malos cantan.


Delanteros como Inzhagi siempre están atentos a cualquier ocasión de gol para transformarla.

A.S. ROMA

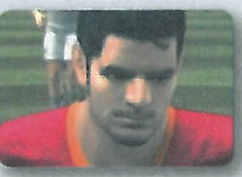




CICINHO Los madridistas le conocen bien. Un lateral de larguísimo recorrido muy peligroso en ataque. En defensa es peor.



GIULY Otro conocido. El mejor extremo que tiene la Roma. A pesar de no tener la velocidad de otros es mejor en la definición.



PERROTA Un gran atacante y un defensor implacable. Su resistencia le hace seguir fresco en los últimos momentos del partido.



TOTTI A la altura de otras grandes estrellas. Es bueno en todas las facetas ofensivas. Su disparo lejano es francamente increíble.

MAN RED





FERDINAND Un central excelente por su velocidd y sobre todo por su altura. Es un seguro en los córneres y en el uno contra uno.



SCHOLES Si lleva tantos años en este club por algo será. Un centrocampista con un gran toque y que sabe crear problemas.



GIGGS El complemento de Ronaldo en la banda izquierda. Un extremo excelente capaz de crear peligro en cualquier jugada.



C. RONALDO Si empieza a correr por la banda no hay manera de quitarle la pelota. Muy rápido y habilidoso.


Cuando un delantero reciba un pase demasiado adelantado se lanzará desesperadamente.


No abuses demasiado de la "ruleta marsellesa", no obstante, es sorprendente a veces.

PS3 PS2

LONDON F.C.





CECH El cancerbero de un equipo con el nivel adquisitivo de éste tiene que ser bueno. Vaya que si lo es. Además tiene altura.



ESSIEN Aunque es peor que Makélélé en labores defensivas, le supera en las ofensivas. Hazlo correr que aguanta bien.



SHEVCHENKO Un pedazo de delantero con un gran disparo, no tanto por su potencia sino por su colocación.



DROGBA Técnica, velocidad, altura, buen remate. El que se queja es porque quiere. Simplemente dedícate a marcar con él.

NORTH LONDON





CESC Tiene un toque exquisito y una gran capacidad para retener el balón. El cerebro, sin dudas.



HLEB El hombre de ataque más veloz del equipo. Haz las jugadas con él y dáselas al delantero.



ROSICKY Su disparo desde larga distancia es de lo mejor de PES 2008. Cuando tengas ocasión chuta. Van a la escuadra.



V. PERSIE Sin llegar a la magnificencia de otros está muy equilibrado y es bueno en prácticamente todas las facetas del juego.


En situaciones como ésta el portero está casi batido. Simplemente crúzala al otro palo.


No saques mucho al portero en los córneres. Tienden a hacer cosas raras y dejar balones sueltos.

MERSEYSIDE RED





FINNAN El lateral derecho del equipo. No es ni mucho menos un virtuoso, pero tiene un buen atributo de resistencia muy útil.



XABI ALONSO El español es un jugador tan hábil en el pase y en la creación como en la destrucción del juego rival.



RIISE ¡Potencia de disparo: 97! Ahí queda todo dicho. Además el resto de sus atributos son muy elevados. Pata negra.



F. TORRES Nuestro Torres "the kid" ha recibido buenas puntuaciones en PES 2008. Aprovecha su velocidad y dribbling.

BAYERN DE MUNICH





LUCIO Un pedazo de defensa central con un gran remate de cabeza que te puede ayudar a evitar y conseguir goles.



ZÉ ROBERTO Aguerrido y con no poca técnica. Es el pulmón del Bayern de Munich y su presencia siempre es de agradecer.



RIBERY El francés más veloz es un puñal en la banda derecha del equipo alemán. Intérnate con él todo lo que puedas.



KLOSE Ya demostró en el pasado mundial su olfato goleador. Siempre estará listo al remate, un rechace o lo que te haga falta.

La saga FIFA sigue evolucionando año tras año para ofrecernos una experiencia cada vez más completa y cercana al fútbol real. Pero, claro, eso conlleva una cada vez mayor dificultad para poder dominarlo. Para conseguirlo tienes tres caminos: la práctica, leer esta guía o practicar mientras lees nuestra guía. En cualquier caso aquí estamos para ayudarte.



FIFA 08

guía

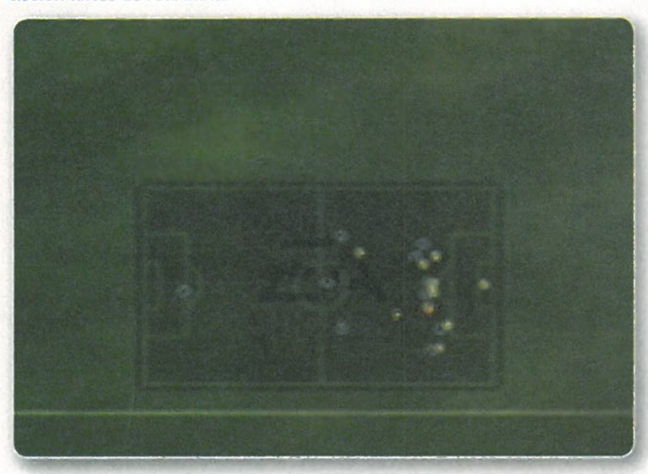
FIFA 08

LO BÁSICO

Para jugar bien a FIFA 08 debes, por supuesto, dominar todos los controles avanzados, pero sin lo básico no irás a ninguna parte.

PS3 PS2

EL RADAR Cuando estás jugando un partido debes tener un ojo en el terreno de juego y otro en el radar. De este modo sabrás en todo momento donde tienes a los compañeros mejor situados y conocerás la presión que el contrario está ejerciendo sobre ellos. Piensa bien cada acción antes de realizarla.





MARCADOR Para todos aquellos olvidadizos que en el minuto 70 no recuerdan cómo va el partido, solamente deben consultar el marcador.

El indicador del futbolista que controlas y la energía que aún le queda para afrontar el encuentro.

INDICADOR DE JUGADOR En la parte inferior izquierda tienes este pequeño marcador que te indica en todo momento el nombre del jugador que tiene el balón, así como su resistencia representada mediante una barra azul. Míralo de vez en cuando para saber con quién llevas la pelota y conocer así el rendimiento que te dará ese futbolista para las acciones que quieras realizar.



MOVIMIENTOS EN ATAQUE

Por supuesto; no solo de correr vive el futbolista. Hay que golpear la pelota para llevarla a buen puerto, o sea: a la portería. Aprende a dominar estos cuatro toques básicos antes de meterte en cosas complejas como regates y malabarismos. Solamente con estos también podrás ganar partidos, pero claro, con más efectividad que brillantez.

CONSEJO. En tu equipo no hay solamente delanteros. Utiliza a tus centrocampistas, abre a banda y toca mucho el balón. Si simplemente juegas hacia delante, tu fútbol será previsible y muy fácil de defender. Haz que el equipo rival se mueva.

El jugador que estás controlando se verá señalado con una cuña de color.

EL radar te indicará en todo momento la posición exacta del balón y de todos los jugadores del campo de juego.

GILBERTO SILVA 6



PASE
Es el movimieto que más veces vas a realizar a lo largo del partido. Se trata de un pase normal al pie. Se hace con ⊗.



TIRO
Cuando pulses ◎ aparecerá la barra de potencia, que se llenará proporcionalmente al tiempo que lo tengas pulsado.



PASE LARGO
Este tipo de toque sirve tanto para dar pases a grandes distancias como para poner centros al área. Se realiza con ◎.



PASE AL HUECO
Se diferencia del pase normal en que en lugar de ir al pie del compañero va adelantado a su carrera. Se hace con el botón △.

CONTROLES EN DEFENSA



PRESIÓN
Si mantienes presionado el botón ⊗ cuando el equipo contrario lleva el balón, el jugador que controles irá al encuentro de su poseedor.



PRESIÓN DE UN COMPAÑERO
Parecido a la técnica anterior, solo que esta vez debes pulsar ◎. Así un compañero irá a por el rival.



ENTRADA
Es una forma de robar el balón cuando el rival está a una distancia mayor. Se realiza con ◎ pero hay que tener cuidado de no hacer falta.



SACAR AL PORTERO
Se trata de tu último recurso cuando el delantero rival se quede solo ante la portería. Saca a tu portero con △ para dificultarle la definición.

guía
FIFA 08


Ten mucho cuidado de no hacer entradas a ras de suelo en posiciones complicadas dentro del área. Te pitarán penalti.


Aprende a definir bien cuando estés solo ante el portero para ganar los partidos. El tiro controlado con R1 es una gran ayuda.

PS3
PS2

controles

Como seguramente sabéis, en FIFA 08 existe la posibilidad de configurar los controles del modo "clásico" o con el modo "nuevo". En esta guía vamos a explicar todo haciendo referencia al **control clásico**, que es el que lleva utilizandose en la saga desde hace años.

Esprintar

» En el fútbol de hoy en día nadie puede permitirse el lujo de jugar andando. Hasta las más grandes estrellas necesitan **correr** para realizar buenos partidos. Para que tu jugador esprinte mantén pulsado **R2** mientras avanzas en cualquier dirección.

Pararse

» Si quieres **frenarte** en seco mientras llevas el balón controlado, suelta todos los botones y pulsa únicamente R2. Éste es un movimiento que no te debes tomar a la ligera y puede ser **útil** en muchas ocasiones. Utilízalo siempre que tengas la pelota y veas que no tienes ninguna opción de pase viable. En ese caso un buen frenazo en seco te permitirá **esperar** a que alguno de vuestros compañeros se desmarque.

Encarar a portería

» Otro movimiento tan útil como poco utilizado. Se realiza pulsando únicamente el botón L1 soltando los demás. De este modo podréis hacer **giros** rápidos para encarar a portería sin tener que perder unos segundos valiosos en conducir el balón. El giro se produce muy rápido y os permitirá dar **sorpresas** a vuestros rivales.

Cambiar jugador

» A la hora de defender puedes pulsar el botón L1 para cambiar el **cursor** de jugador y así elegir a qué defensa quieres controlar. También tienes la opción de **mover** el joystick derecho, hacia la posición donde está el futbolista que deseas. Es más **preciso** y rápido, ya que no tienes que estar pulsando varias veces hasta dar con el bueno.

Llevar el balón controlado

» Con esta técnica es con la que podrás emular a estrellas del balón como **Ronaldinho.** Tienes que avanzar con el balón en cualquier dirección mientras mantienes pulsado el botón L2. Con esto avanzarás más **despacio** pero llevarás el esférico pegado al pie. Algo muy útil sobre todo cuando vas a encarar al rival. Hazlo como en el fútbol real. Ve hacia el defensa despacito, con L2, y en momento en que lo tengáis pegado, girad y pulsad R2 para **cambiar** de ritmo.

Pedir desmarque

» Si eres de los que se desesperan porque cuando llevas el balón tus delanteros no buscan el desmarque la mejor **solución** está en el botón L1. Cuando lo pulses, el jugador adelantado más cercano a ti (da igual su demarcación) comenzará a correr hacia **delante**. Aguanta hasta que esté en buena posición y ese será el momento perfecto para darle un pase al hueco.

Autopase

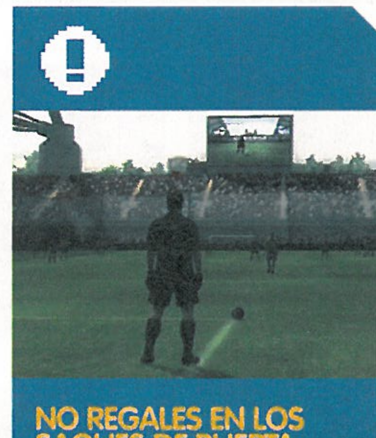
» Cuando vayas corriendo con la pelota y veas que un contrario te **sigue** y te va a quitar la pelota, mueve el joystick analógico derecho dos veces en la dirección en la que vas corriendo. De este modo tu futbolista dará un toque **largo** para adelantarse el balón y evitar que el contrario lo coja.

Control orientado

» Este movimiento es uno de los más importantes en un deporte tan **rápido** como es el fútbol. Consiste en cambiar de dirección con un solo toque a la hora de **recibir** un pase. Así nos ahorramos el controlar y darse la

!

Consejo: A la hora de chutar influye la velocidad y altura del balón, los botes, la potencia del jugador, su equilibrio y, por supuesto, si es su pierna buena o la mala.



NO REGALES EN LOS SAQUES DE PUERTA

» Salvo situaciones desesperadas es mejor sacar en corto a un compañero, ya que los golpeos en largo son una auténtica rifa del balón.



Afina bien la dirección de tus disparos para que vayan muy ajustados. Pero no te pases, que a nadie le gusta dar al poste.



En los forcejeos influye tanto el físico de ambos jugadores como la posición y sus atributos de estabilidad.

vuelta en dos tiempos. Para hacer un control **orientado** moved el joystick derecho en la dirección deseada en el mismo momento en que recibís el pase. Cuanto más tiempo mantengáis el joystick apretado, más **lejos** mandaréis la pelota.

Cancelación

›› La cancelación en FIFA 08 te sirve para **rectificar** un pase o un disparo que no quieres hacer. Para cancelar solamente debes pulsar L2 + R2. Recuérdalo bien porque te será de gran **ayuda** en aquellos balones divididos en los que previamente habías pulsado ⊗ o ◎ para hacer un despeje. Así, si lo cancelas evitarás dar uno de esos patadones que se producen porque el comando se queda **grabado**.

Dejar pasar el balón

›› Se realiza del mismo modo que la cancelación. En el momento en que tu **jugador** vaya a recibir el pase pulsa a la vez L2 + R2 para que el futbolista no **controle** el balón y deje que éste siga su curso.



SÉ PRÁCTICO Deja los regates complicados para posiciones más cercanas al área. En el centro del campo trata de conservar el balón a toda costa.



DEPORTIVIDAD ANTE TODO Al finalizar cada partido los jugadores deportivos dan la mano a sus rivales. Ya lo dice el himno del Madrid, aunque bueno; hay veces que no apetece mucho.

Pase al hueco alto

›› Los buenos **centrocampistas** tienen que saber cómo hacer llegar el balón a sus delanteros de la **mejor** forma. Hay momentos en que nuestro ariete estará en buena posición de **remate**, pero entre él y el jugador que controlamos habrá **muchos** defensas. En esos casos lo mejor será un pase al hueco por alto. Se realiza pulsando a la vez los **botones** L1 + ◎.

Pared

›› Movimiento **fundamental** donde los haya. Con éste lo que conseguimos es dar un pase a un **compañero** e iniciar una carrera con el primer jugador para **buscar** un desmarque que le permita recibir un pase adelantado. Para iniciar una pared pulsa a la vez L1 + ⊗. Así darás el pase y saldrás **corriendo**. Una vez quieras devolverle la pelota aprieta nuevamente ⊗, L1 + ⊗, ◎ ó L1 + ◎ según lo que prefieras.

Pase rápido al primer toque

›› Ésta es una de las especialidades de los mejores **centrocampistas** del mundo, tal como lo hacía por ejemplo **Zidane** en sus mejores tiempos. Además es algo fundamental para que el balón se mueva con total **fluidez** por el terreno de juego y te ahorres el tener que controlar la pelota y golpearla, ganando tiempo y velocidad.

›› Para hacer un pase rápido al **primer toque** pulsa L1 + (⊗ ⊗) cuando el futbolista que controlas vaya a recibir el balón.

Empujones

›› En los **córneres**, o cada vez que se centra un balón al área se produce una amalgama de jugadores similar a un domingo de rastro. Por lo tanto, para tener oportunidades de **marcar** gol es necesario que el delantero haga fuerza con su **cuerpo** para apartar a los defensores.

›› Para dar empujones en el área mueve el joystick izquierdo varias veces en la **dirección** hacia la que está vuestro rival. El mayor o menor éxito de esta acción dependerá, obviamente, de la **corpulencia** de vuestro delantero y de la que posea el defensa.

Centros al área

›› Como has podido observar en el apartado "lo básico" el botón ◎ es el que se **utiliza** en FIFA 08 para centrar el balón al área. Sin embargo,



ENCARA ANTES DE REGATEAR

›› Antes de intentar un regate complicado avanza despacio hacia el defensa con el L2 pulsado. Así le desconcertarás y no sabrá si entrar o aguantar.



En el descanso tus jugadores recuperarán una parte de su barra de energía.



A la hora de chutar hazlo con los jugadores que mejor puntuación tengan.

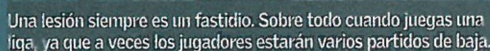


Si tienes un rival pegado y no vas a poder mantener el balón pasa hacia atrás.

guía

FIFA 08

PS3 PS2



Una lesión siempre es un fastidio. Sobre todo cuando juegas una liga, ya que a veces los jugadores estarán varios partidos de baja.


Algunos futbolistas son especialistas en el regate. Sobre todo los extremos, que acompañan su habilidad con mucha velocidad.

existen muchas variantes a la hora de hacer esto. Te las explicamos a continuación.

» El centro **bajo** es un pase al área que lleva menos altura, pero algo más de potencia. Es bastante **efectivo**, ya que permite al delantero rematar con fuerza a la portería simplemente poniendo la cabeza. Para ejecutar un centro **bajo** pulsa dos veces seguidas el botón ◎ en las proximidades del área.

» Por último existe la posibilidad también de hacer un **centro** raso. Suelen llevar bastante peligro sobre todo cuando corres **velozmente** por la banda y a la hora de llegar a posición de centro aún hay pocos defensores en el área. De este modo un buen centro **raso** será fácil de rematar para un delantero que venga desde atrás. Pulsa el botón ◎ para realizarlo.

Centros anticipados

» Se realizan de modo similar a los centros normales, con la única **diferencia** de que tienes que mantener pulsado L1. Por supuesto también pueden ser normales, **bajos** y rasos.

Disparo colocado

» Este es el tiro que debes emplear **siempre** que estés en un mano a mano contra el portero rival, puesto que se trata de un golpeo con el interior del pie muy colocado que hará inutil su estirada. Un movimiento que todo buen **goleador** debe dominar.

» Para hacer un disparo colocado pulsa a la vez los botones R1 + ◎.

Vaselina

» Sin lugar a dudas el tiro a puerta más **bonito** y elegante de FIFA 08. De ahí la dificultad de lograrlo con éxito. Se realiza **pulsando** a la vez L1 + ◎. Una vez que lo realices aparecerá la **barra** de potencia, así que tendrás que calcular muy bien cuánto quieres llenarla para que la **vaselina** no te salga demasiado alta o se convierta en un tirito ridículo.

Amago de disparo

» Se trata de un **movimiento** muy divertido que consiste en engañar al rival haciéndole creer que vas a chutar o **centrar** cuando en realidad vas a seguir corriendo con el balón controlado.

» Para hacer un **amago** pulsa el botón ⊗ mientras estás rellenando la barra de **potencia** de un tiro o de un centro. Si mantienes desplazado el Joystick izquierdo en alguna dirección, tu jugador realizará el amago hacia ese **lado**.

Libres directos

» Cuando el partido está **bloqueado** y las defensas no permiten que haya goles aparece un especialista a balón parado para **marcar** de falta directa y poner a su equipo por delante. Suena algo idílico, pero es posible.

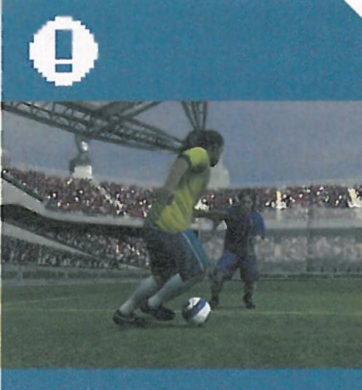
» En primer lugar ten en cuenta que puedes hacer un disparo normal o un tiro **potente**. Para el primero debes pulsar ◎ y para el segundo L1 + ◎. Lo que hay que hacer para poder marcar goles de falta es utilizar el **joystick** izquierdo para **precisar** el tiro.

» Naturalmente, con el joystick izquierdo se puede dar rosca al balón, pero algo todavía más importante son las **funciones** que cumplen las posiciones "abajo" y "arriba". Si lanzas un tiro libre manteniendo el stick desplazado hacia abajo conseguirás un **disparo** más flojo que permitirá que el balón baje más fácilmente. Esto es perfecto para **libres directos** a poca distancia de la portería. Por otro lado, si mantienes el stick hacia arriba, lo que obtendrás será un lanzamiento



NO ABUSES Y HAZ CAMBIOS

» Los jugadores del banquillo no están para hacer bulto. Cuando tus titulares estén agotados o necesites un futbolista que aporte algo distinto, cambia.



ESTO ES FÚTBOL, NO BAMBI

» No todos los jugadores de FIFA 08 pueden hacer todas las filigranas de la página siguiente. Solo grandes cracks como Ronaldinho tienen total acceso.



Consejo: Si ves que eres incapaz de meter un gol de falta y estás en los últimos momentos del partido, pásale a un compañero en lugar de chutar a puerta.



A nadie le gusta ser cambiado, pero en ciertos momentos puede hacer falta un jugador de refresco para revolucionar el partido.



Aprende a dominar los disparos de falta para ganar aquellos partidos que se pongan extremadamente difíciles.

más **fuerte**, pero naturalmente, con menos tendencia a bajar. Por eso solo conviene utilizarlo en los lejanos.

Saques de banda

» Los saques de banda en FIFA 08 **ofrecen** muchas más posibilidades de las que pueda parecer a simple vista. Lo más sencillo es **sacar** al jugador más cercano, lo cual se hace presionando una vez el botón ⊗. Si lo que quieres es sacar en la dirección en la que estás **mirando**, para apuntar tú manualmente al hombre al que quieres pasar, puedes hacerlo con el botón △.

» Si no te convence ninguna de las opciones anteriores tienes otra opción, que es mover **manualmente** a un receptor para colocarlo en una buena posición. Para ello pulsa el botón L1 para **cambiar** el control a un receptor en la dirección en la que estás mirando. Puedes presionar de nuevo L1 para volverlo a cambiar.

» Por último también puedes sacar en **largo**, lo cual es más arriesgado aunque a veces puede ser útil, sobre todo si estás **cerca** del área contraria. Para hacer un saque de banda largo aprieta el botón ⊡.

Barreras

» Cuando el equipo rival vaya a efectuar un tiro libre contra tu **portería** estate atento para elegir el momento **correcto** y hacer que tu barrera salte, lo cual podrás hacer con el botón ⊡.

» Calcula bien para no saltar demasiado pronto o tarde, ya que puedes convertir en **gol** un disparo que no debería serlo de ninguna manera.

Penaltis

» A la hora del lanzamiento de un **penalti** debes tener en cuenta que su potencia se regula con barra. Cuanto



CON CALMA Ten en cuenta que no a todos los jugadores puedes hacerles correr todo el tiempo. Esto dependerá de su atributo de resistencia.



SI ERES BUENO LO ERES EN CUALQUIER PARTE A pesar de su marcha a los Galaxy americanos David Beckham sigue siendo uno de los mejores futbolistas del juego en el pase en largo.

más cantidad de **barra** llenes, más ajustada irá la pelota a uno de los palos, con el consiguiente **riesgo** de mandarla fuera.

» También existe la opción de hacer un tiro **colocado** con el interior del pie, para lo cual debes pulsar R2 + ◎. Este lanzamiento tiene **menos** fuerza que uno normal, pero por supuesto irá más **ajustado**.

Penalti a lo Panenka

» Consiste en un lanzamiento **flojito** de vaselina que, cuando entra, queda de lo más elegante. Ahora bien, tiene el problema de que no se puede dirigir con el joystick, por lo que siempre va al **centro**. Para tirar un penalti de este modo presiona L1 + ◎.

Detener un penalti

» A la hora de **parar** un penalti puedes mover a tu portero por la línea de fondo con el joystick derecho, y con el **izquierdo** hará una estirada.

» Para detener los tiros más ajustados tendrás que coordinar los dos. Primero mueve a tu **portero** hacia el lado que deseas y luego estírate a por el balón. Si lo haces bien conseguirás paradas **espectaculares**.

Córneres

» Los córneres funcionan de modo parecido a los centros durante el partido. Si pulsas ⊡ una vez harás un pase **alto**. Si lo pulsas dos veces el balón irá más bajo y si lo haces tres veces harás un centro raso. Recuerda utilizar los **empujones** con joystick izquierdo para que tus jugadores consigan una buena posición de remate.

» La segunda parte viene a la hora de **rematar**. Daremos por hecho que has mirado antes de centrar para ver donde estaban tus mejores rematadores o los más altos. Una vez que la pelota va hacia su posición, emplea lo que te hemos explicado antes para los remates de **cabeza**. Mueve el joystick derecho repetidamente para quitarte a los defensas de encima y pulsa el botón de disparo para rematar.

Soltar el balón con el portero

» Este movimiento no tiene mucha más utilidad práctica que la de **perder tiempo** en los últimos momentos del partido. Ten cuidado antes de hacerlo porque no serías el primero ni el último que encaja un **humillante** gol. Para que tu portero eche el balón a sus **pies** para jugarlo pulsa △. Suele ser muy divertido en los últimos minutos cuando vas **ganando** y quieres vacilar un poco.



El Liverpool contra el Arsenal. Un auténtico clásicazo del fútbol inglés.



Klose no es la bomba de delantero, pero su efectividad está más que probada.



Este defensa está intentando robarle el balón a Ronaldinho. Una misión prácticamente imposible...

guía

FIFA 08

PS3

PS2


Henry es, obviamente, una de las grandes estrellas del juego. Le verás varias veces celebrando goles de esta forma.


Kaka no parece muy contento con el partido que acaba de realizar. Hasta las grandísimas estrellas tienen días malos.

habilidades especiales



AMAGO CON EL CUERPO

Se realiza dando un ligero toque al joystick derecho en la dirección que deseas. Ten en cuenta que debes estar parado totalmente.



BICICLETA

Es muy intuitiva. Tienes que deslizar el joystick derecho desde arriba hacia un lado emulando el movimiento de la pierna.



BICICLETA INVERSA

Se hace como la bicicleta normal pero al revés, es decir, con el joystick derecho de un lado hacia arriba.



ARRASTRAR ATRÁS

Para hacerlo tienes que estar parado y deslizar el joystick derecho hacia atrás y mantenerlo durante un segundo.



PISAR EL BALÓN

Es similar al amago con el cuerpo, pero en lugar de dar un toque tienes que mantener el joystick derecho en la dirección deseada.



GIRO 360

También conocido como "ruleta marsellesa" se logra moviendo el joystick derecho de abajo a arriba pasando por un lado.



TACÓN A TACÓN

Un regate muy bonito y efectivo en línea recta. Para hacerlo debes mover el joystick derecho de delante hacia atrás.



ELÁSTICA

La especialidad de Ronaldinho. Tienes que mover el joystick derecho de lado a lado pasando por abajo.

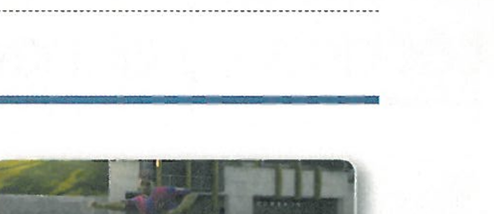




Van Nistelrooy tiene una enorme facilidad para rematar balones de cabeza. Le da igual cuánta gente haya a su alrededor.



Batir a Casillas desde lejos es complicado incluso para los mejores delanteros del juego. Es el "gato de Móstoles".





COLA DE VACA

Para hacerla tienes que estar parado y pulsar dos veces el joystick derecho en la diagonal abajo hacia uno de los lados.



SOMBRERO HACIA ATRÁS

Muy difícil en un partido. Se consigue moviendo el joystick derecho de delante a atrás y pulsando nuevamente atrás.



TOQUES

Tienes que mantener pulsado el botón L2, como para el resto de filigranas y pulsar repetidamente R1 para dar toques.



TOQUE ARCO IRIS

Bonito si se hace bien. Mueve el joystick derecho de atrás hacia delante volviendo a pulsar delante en el momento adecuado.



Si tu delantero está presionado a la hora de chutar disparará muchísimo peor.



Frenar a Ronaldo en carrera es muy complicado por su velocidad y fuerza.



El Chelsea es uno de los equipos más rocosos que puedes encontrar en FIFA.



Stam intenta detener el avance de Ronaldo en lo que parece que va a ser un choque de trenes.



Si no estás concentrado en defensa tu portero no dudará un solo momento en empezar a echar la bronca a sus compañeros.

PS3 PS2

tácticas y alineaciones

Vale, de acuerdo. Ya dominas todos los movimientos de ataque y defensa que existen en el **juego**. Ahora eres un gran jugador de FIFA 08. Pero todavía te falta algo para ser perfecto. No puedes salir al campo sin una **estrategia** bien pensada y pretender ganar los campeonatos. Saca tu libreta y tus dotes de entrenador y estúdiate bien este apartado.

Alineación

» En este menú puedes elegir a los jugadores que más te convienen para tu **alineación**. Desde aquí se comienzan a ganar los partidos, así que tómatelo en serio. Para empezar tienes que conocer las **habilidades** de los futbolistas de tu equipo. Si presionas el botón cuando tienes el cursor sobre un jugador cualquiera, te aparecerá un **menú** en el cual se te mostrarán sus datos personales y un **resumen** con sus mejores habilidades.

» Presta muchísima atención a los atributos "posiciones preferidas" y "pierna preferida". El primero te indica qué **demarcaciones** puede ocupar ese jugador en el terreno de juego, lo cual es de vital importancia como te explicaremos más **adelante**. Y si importante es esto, igualmente lo es saber cuál es la **pierna** buena de cada uno de tus futbolistas para intentar pases o disparos imposibles.

» A la hora de hacer tu alineación ten muy en cuenta cómo piensas jugar o cómo sueles hacerlo **normalmente**. Todo el mundo tiende a poner a todas las **superestrellas** en el once titular sin pensar en nada más, pero esto es algo erróneo. De nada te sirve tener un jugador con una habilidad de pase al hueco impresionante si tu **delantero** es un tronco grande y torpe incapaz de buscar un desmarque. No obstante, ese **tronco** puede ser el mejor cabeceador del juego. En ese caso deberías alinear un jugador de banda con buena habilidad para centrar el balón aunque sea un poco más lento que otro de tu **plantilla**. No te dejes llevar por los nombres, pon únicamente a los que mejor van a poner en práctica tu **sistema** de juego.

» Si quieres elegir al **capitán** del equipo pulsa ▢ en el menú sobre el jugador que deseas. Si quieres **restablecerlo** todo, presiona △.

Formaciones

» Tan importante como alinear a los jugadores **correctos** es saber disponerlos sobre el terreno de juego. Aquí ya debes tener en cuenta a tu **rival** y a los jugadores de los que dispones. Vamos a **imaginar** que tienes en mente una formación excelente con la que vas a arrasar a tus amigos gracias, por ejemplo, a la **velocidad** de tus extremos. De repente vas al menú de alineación y te das cuenta de que solo hay un **extremo** en el equipo y que además no es muy brillante. En ese caso deberás elegir otra formación con la que **afrontar** el partido.

» La más equilibrada de toda la vida es la **4-4-2**. Utilizándola no tendrás excesiva presencia en ninguna de las partes del **campo**, pero todas ellas



Consejo: Conoce bien a tus jugadores para saber qué acciones puedes o no intentar con cada uno de ellos.



SACA CON PRECISIÓN

» No saques los córneres a lo loco. Mira siempre al área para ver dónde están tus mejores rematadores. Centra un poco por delante de esa posición. Así tu delantero irá en carrera.



AGUANTA AL DELANTERO

» Cuando un delantero encare a tu defensa no vayas rápidamente a por él. Retrocede poco a poco hasta que llegue el momento exacto de entrar.


Nuestro Pepe Reina es uno de los mejores porteros de la Premier League. Todo un seguro en la portería.


Aprovecha las habilidades de pase de jugadores como Guti para dar balones interiores a tus delanteros.


Los buenos futbolistas siempre levantan la cabeza antes de pasar.


Los duelos entre selecciones van precedidos de la escucha de himnos.


Aprende a sacar al portero en el momento adecuado pulsando triángulo.

estarán bien cubiertas. Es la formación más básica y también más **útil** contra cualquier tipo de rival. Cuando utilices un **4-4-2** podrás elegir entre jugar con o sin bandas. La segunda opción suele ser más **recomendable**; no obstante, algunos equipos con pocos jugadores buenos de banda prefieren formar un cuadrado en el centro del **campo** con el que ahogar a su rival.

» Las formaciones con cinco y con tres **defensas** se utilizan para poner en marcha estrategias más especiales, tanto ofensivas como defensivas. Al aplicarlas hay que tener todavía más en cuenta que antes tanto las habilidades de los **jugadores** como las tuyas con el mando. Cuando dispongas una formación defensiva tendrás que estar muy **seguro** de las dotes de tus delanteros y de tu calidad como jugador para no acabar todos los partidos con cero goles a favor.

Editar formación

» Si en la pantalla de formación pulsas el botón ⊚ para entrar en la pantalla de **editar** formación. En ella podrás colocar individualmente uno por uno a tus jugadores. De esta forma el juego te permite crear las **formaciones** a tu gusto.

» A la hora de mover los puntitos que representan a tus hombres sé cuidadoso y no dejes demasiados espacios vacíos por el **terreno** de juego, sobre todo por aquellas zonas por las que piensas que va a circular el balón. Es bastante **habitual** el crear formaciones mal construidas y luego, a la hora de jugar, no ser capaz de enlazar más de dos pases seguidos porque algunas zonas las tienes muy desocupadas.


A LO ARAGONÉS Los partidos no solo se ganan en el césped, sino también en la pizarra. Elegir la táctica más adecuada es fundamental para tu equipo.



EXAMINA TUS JUGADORES Con el botón R3 accederás a un menú en el que se te mostrarán las dotes de cada futbolista de manera individualizada.

Por lo tanto intenta que tus jugadores estén lo más juntos posibles.

» Una vez **coloques** a tu jugador en el sitio específico que deseas con el botón ⊗ se te abrirá una pequeña **ventana** para que indiques la demarcación que quieras que ocupe.

» Y éste es otro tema que no te puedes tomar a la ligera. Antes de situar a un **futbolista** en una determinada parte del campo o de asignarle una demarcación a tu **gusto** presta especial atención a sus cualidades. Para ello **pulsa** nuevamente el botón R3. Junto a sus estadísticas de disparo, velocidad o pase te aparecerá también la **información** "posición preferida", que te permitirá conocer en qué demarcaciones se desenvuelve mejor tu jugador. Por lo tanto, no pongas demasiado atrás a un hombre que no tiene ninguna **aptitud** como centrocampista defensivo, o demasiado **arriba** a otro que no tenga cualidades de ataque lo suficientemente buenas.

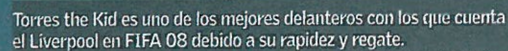
Demarcaciones

» La demarcación que ocupen tus jugadores **afectará** a su comportamiento durante el partido. Es bastante frecuente ver a gente que se pregunta por qué su **mediapunta** no sube hasta posiciones de gol, entrar en el menú y ver que lo tiene configurado como **centrocampista** defensivo. Ten esto muy en cuenta porque como cualquier otro apartado estratégico, es muy importante.

» **DFC**: Defensa Central. Los jugadores que ocupen esta **demarcación** se dedicarán a frenar las acometidas del rival por el **centro**. Su incorporación al ataque será como mucho hasta el centro del campo únicamente.

» **LIB**: Líbero. Es un puesto cada vez más en desuso, pero jugadores **míticos** como Beckembauer se convirtieron en leyenda jugando en esa posición. Un **líbero** es un defensa que se mueve por delante de los centrales ocupando todos los **huecos** que puedan dejar los hombres de atrás y **moviéndose** por toda tu retaguardia ayudando a los centrocampistas si es necesario.

» **LTD**, **LTI**: Lateral. Similar a un central, pero en la banda. Son los encargados de cumplir la **dificilísima** tarea de frenar el avance de los extremos del equipo contrario. En ocasiones pueden subir hasta el **centro** del campo para ayudar a los centrocampistas a cumplir su labor.

Torres the Kid es uno de los mejores delanteros con los que cuenta el Liverpool en FIFA 08 debido a su rapidez y regate.



Por suerte para ti, el fisioterapeuta siempre está preparado por si hay que tratar una lesión en cualquier momento.



PS3 PS2

» **CAR**: Carrilero. Se diferencian de un lateral en su enorme vocación ofensiva. Un **carrilero** es aquel jugador que sorprende a los laterales del equipo rival corriendo con energía por toda la banda desde una posición retrasada. Suelen ser un gran complemento para los medios derecho e izquierdo.

» **MCD**: Mediocentro defensivo. Son centrocampistas que tratan de mantener todo el rato una posición retrasada en momentos de ataque del equipo para cortar posibles contraataques. Son los encargados de destruir el juego del equipo contrario en el centro del campo.

» **MC**: Mediocentro. Son los centrocampistas creadores del equipo. Ayudan a los **CCD** a sacar el balón jugado y cuando hace falta se suman también al ataque para **ayudar** a los jugadores más adelantados.

» **MCO**: Mediocentro ofensivo. Ésta es la demarcación que suele ocupar el artista del equipo, el hombre más talentoso. De su **inspiración** depende la organización del juego en los metros finales y de que lleguen buenos balones a los delanteros. Un jugador con la demarcación de **mediapunta** llegará al área para rematar en segunda línea.

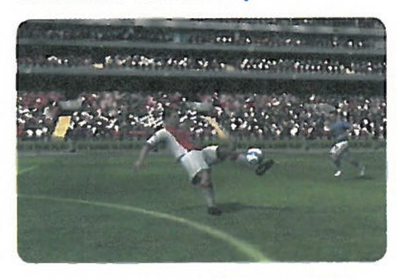
» **MD, MI**: Medio derecho, izquierdo. Estos jugadores ocupan la banda derecha y desde allí reparten juego y ayudan en **defensa**, llegando a posiciones desde las que centrar cuando sea necesario. Un conocido ejemplo de estos es David **Beckham**.



Consejo: Pon centrocampistas de corte defensivo en tus alineaciones para evitar que tu oponente pueda generar fútbol a placer. Hay que ponerle las cosas difíciles.



SUMÁNDOSE AL ATAQUE Los centrocampistas ofensivos y mediapunta tienen gran facilidad para hacer goles llegando desde atrás. Toda una sorpresa.



ESTO NO ES EL CIRCO Guárdate las florituras en el centro del campo para cuando estés ganando por una gran diferencia. El resto del tiempo sé prudente.

» **ED, EI**: Extremo derecho, izquierdo. Un extremo es un delantero que **ataca** desde la banda. Son los jugadores con los que es más **fácil** crear peligro en FIFA 08 gracias a su velocidad y habilidad para el regate. Pueden apurar la línea de **fondo** para centrar o internarse en el área para disparar a puerta.

» **MP**: Mediapunta. Es un segundo delantero que puede bajar al **centro** por si hace falta pero cuya especialidad es la llegada desde **segunda** línea para transformar en gol los rechaces y pases hacia atrás.

» **SD**: Segundo delantero. Son aquellos delanteros que no están siempre en posición de **gol** y que, de vez en cuando, salen del área para ayudar a los mediapuntas. No obstante, son goleadores y siempre llegarán a los metros **finales** para rematar.

» **DC**: El hombre más adelantado siempre del equipo y el que irá a todos los remates. De ellos depende la misión de marcar los goles del equipo. Los hay tanto **habilidosos** como más torpes, pero con buen remate. Lo **importante** es que metan goles.

Mentalidad del equipo

» En este menú se regulan las actitudes ofensivas y defensivas del equipo. Lo primero que te **encontrarás** son unas estrategias por defecto para que puedas configurarlo de forma rápida. Las **flechas** que salen de tus jugadores indican sus itinerarios y rutinas de ataque. Por ejemplo, un centrocampista con la flecha hacia **atrás** ocupará posiciones defensivas cuando tu equipo tenga la **pelota**.

» Como siempre, te aconsejamos que no configures una mentalidaad de equipo que no sea acorde a tus jugadores y a tu forma de **jugar**. De nada sirve poner la opción "repliegue" si tus **hombres** de banda son malos.

» Si pulsas el botón ⊚ podrás configurar individualmente la mentalidad de todos y cada uno de los **componentes** de tu equipo. Para ello selecciona a aquel jugador que quieres configurar; se te abrirá una pequeña **ventana** con las opciones "actitud defensiva" y "actitud ofensiva".

» "Actitud defensiva" te permite indicar el grado de **compromiso** que tendrá dicho futbolista a la hora de recuperar el balón. No pienses ni mucho menos en poner a todos tus jugadores una **actitud** defensiva alta, ya que de este modo se te agotarán rápidamente haciendo labores que no son las suyas y que, por eso mismo, no harán con **eficiencia**. Solamente pónsela alta a aquellos componentes de


Jugadores de grandísima calidad como Pirlo, centrocampista del Milán y de la selección italiana, pueden hacer trucos como éste.


Los buenos delanteros pueden hacer remates impresionantes. Éste es casi más propio de Oliver y Benji.

tu plantilla que tengan mucha resistencia y un buen **atributo** de defensa.

» "Actitud ofensiva" te permite configurar hasta un **máximo** de dos rutinas de ataque para cada uno de tus futbolistas. Es importante que aprendas a **configurar** esto bien, para que los jugadores hagan exactamente lo que tu esperas de ellos. Por ejemplo, para que un segundo **delantero** baje a ayudar más a menudo tendrás que ponerle una flecha hacia atrás y otra, por supuesto, hacia delante. Recuerda que su labor es meter **goles**.

Tácticas

» Aquí puedes asignar tácticas que puedas activar rápidamente durante el partido con una simple **pulsación** del botón correspondiente de la cruceta. A continuación vamos a explicarte cada una de las cuatro que puedes configurar:

» **Atacar defensivo**: Tan útil como poco utilizado. Con esta táctica activada, cada vez que tengas la **pelota**, uno de tus centrales correrá por el campo hasta llegar a posiciones de **gol**. Esto le viene bien a algunos defensas con una gran **altura** y un aún mejor cabezazo que pueden aprovechar con sus cualidades para llegar hasta la portería contraria y hacer **goles**. Un buen ejemplo de esto lo puedes ver en el Real Madrid con Sergio Ramos, el cual siempre que tiene ocasión actúa como un **segundo** delantero y aprovecha los centros al área. Aunque sin duda el jugador que más pone en práctica esto es **Lucio**, del Bayer de Munich.

» **Ataque banda contraria**: Con esta táctica puedes sorprender incluso al oponente mejor preparado. Puedes activarlo cuando tienes el **balón** para que todo tu equipo bascule hacia la banda contraria a la que estás. De este modo podrás hacer un **cambio** de banda manteniendo apretado el botón ◎ y así quitarte a casi todo el equipo contrario en un segundo para quedarte con un **carril** entero por el que correr sin miedo.

» **Fuera de juego**: Una táctica tan efectiva, si sabes utilizarla, como peligrosa si la utilizas a lo **loco**. Cuando presiones el botón que tienes asignado a la táctica del **fuera de juego** tu línea defensiva se adelantará para dejar al delantero del equipo contrario adelantado y, por lo tanto, en posición **antirreglamentaria**. Ten cuidado, porque esto no se puede hacer con cualquier defensa tuercebotas. Solamente **centrales** de gran calidad futbolística sabrán coordinar a sus compañeros para que salgan todos a la vez de un modo correcto y, por lo tanto, no suicida.

» **Presión**: Cuando actives esta táctica todo tu equipo se juntará e irá hacia la posición en la que el contrario tenga el balón para intentar arrebatárselo de un modo **rápido**. Por supuesto, esto es muy arriesgado, porque si el controlador del otro conjunto es lo suficientemente **hábil** para hacer un cambio de juego rápido te encontrarás con una gran parcela del terreno de juego totalmente desguarnecida.

Lanzadores

» En este menú puedes designar a los lanzadores de tu equipo para las jugadas a balón **parado**. Puedes configurar los córneres, tanto desde la derecha como de la izquierda, así como los lanzamientos de falta directa y los penaltis. Naturalmente tendrás que mirar las **estadísticas** de tus futbolistas para elegir a aquellos que mejor golpeen el balón en cada una de esas situaciones.

» No te dejes llevar por la emoción de las cifras y mira bien en qué apartado las tienen. Un futbolista puede ser un **genio** en el lanzamiento de córner pero no ser tan bueno en los penaltis. Por lo tanto, mira bien las **puntuaciones** de disparo, pase o pase largo de


Un gol supone el mayor momento de éxtasis en un partido. ¡Celébralo!


Los tiros rasos centrados no deben suponer ningún problema para nuestro portero.


En el amasijo de jugadores que supone un córner intenta buscar al jugador más alto.



DOMINA EL CENTRO DEL CAMPO

» Aunque no lo parezca, los partidos de fútbol se ganan en el centro del campo. Allí es donde crearás tu juego y destruirás el de tu oponente.



NO TODAS LAS FALTAS SON IGUALES

» En casos como este tiro libre de larga distancia debes mantener el joystick izquierod hacia arriba para imprimir fuerza al golpeo.



A jugadores muy buenos como Ronaldinho puede ser conveniente ponerles un marcaje individual para que no campen a sus anchas.



David Villa es un pedazo de delantero. Dispara mucho con él porque tiene una gran facilidad para hacer goles.

los futbolistas antes de decidir en qué tipo de golpeo se va a **encargar** ese hombre virtuoso con el que cuentas en tu plantilla y fíjate en esos otros que a lo mejor son **peores** pero más efectivos en esa faceta.

Marcajes individuales

» Y, por supuesto, ninguna buena estrategia está completa sin los consiguientes **marcajes** individuales. Todos los equipos tienen uno o varios jugadores a los que conviene prestar especial atención si no quieres perder partidos con una **facilidad** pasmosa. Los buenos entrenadores saben esto y, como es natural, en FIFA 08 se te permite elegir con cuáles de tus hombres vas a **marcar**, durante el partido, a ese futbolista que te puede causar grandes problemas.

» Para configurar un marcaje selecciona a uno de tus jugadores con el botón ⊗. **Inmediatamente** te aparecerá la alineación del equipo contrario con todos su hombres para que elijas, **nuevamente**, con ⊗ a cuál de ellos va a marcar tu futbolista.

» Aunque esto es algo obvio y de lógica elemental, conviene decir que si tienes dos **centrales** y quieres que uno marque al delantero centro, tendrás que elegir como marcador al que tengas más cerca de la posición de éste. Comentamos esto porque no es raro ver gente cuyos **defensas** se cruzan el campo de lado a lado para estar cubriendo a un **futbolista** que está muy lejos de su ubicación habitual, dejando así un enorme hueco por el que los **contrarios** pasan sin oposición alguna.

Consejo: No utilices formaciones ni estrategias ofensivas contra rivales mejores que tú. Ellos tendrán el balón más que tú y se encontrarán con poca oposición.



Ten todo previsto

A la hora de elegir qué jugadores convocas procura tener suplentes en todas las posiciones para cubrir posibles lesiones.



Somos una piña

En la pantalla de alineación puedes ver el grado de compenetración de tus jugadores. Cuanto mayor sea, mejor se entenderán en el terreno de juego.


Prueba también los disparos desde lejos. De vez en cuando sorprenderán al equipo contrario y a su portero.


Abre el juego a las bandas y pon muchos centros, ya que estos son una gran fuente de goles en FIFA 08.

conviértete en profesional

Si quieres saber qué siente un **futbolista** cuando sale al terreno de juego; si quieres experimentar las experiencias de un único jugador cuando tiene que trabajar por el bien del equipo, sabiendo que tus compañeros son totalmente ajenos a su **voluntad**, el nuevo modo"conviértete en profesional" te acercará el verdadero fútbol.

Mantén la posición

» Tu mayor o menor puntuación al final del partido dependerá en buena medida de que **mantengas** tu posición correctamente en el terreno de juego durante los 90 minutos.

» Cuando estés lejos de tu posición un número variable de pequeñas flechas amarillas aparecerán bajo los pies de tu jugador. Así pues, una sola **flecha** indicará que estás ligeramente alejado de la zona que deberías ocupar en ese momento. Dos flechas que estás **moderadamente** alejado, y tres flechas extremadamente alejado. Si sigues en un lugar que no es el tuyo durante mucho **rato** seguido se te restarán puntos.

Pedir un pase

» Cuando estés cerca de un compañero que tenga la **pelota** puedes pedirle que te pase el balón pulsando el botón ⊗.

» No te dediques a pedir **pases** continuamente, ya que de este modo tu barra de puntuación disminuirá rápidamente. Hay momentos en que por mucho que **insistas**, ningún jugador te va a ceder el balón. Esto puede ocurrir porque tú no estás en buena **posición** o porque es él quien no tiene hueco.

Pedir un pase al hueco

» Funciona igual que para pedir un pase normal, sólo que esta vez deberás pulsar ◬. Por supuesto, tampoco debes usarlo sin **mesura**. Desmárcate bien y una vez que estés en buena posición pide un pase al **hueco** para quedarte solo.

¡Dispara!

» Como es **habitual**, puedes chutar a puerta cuando lo desees si presionas ◎. Si el disparo es **bueno**, aumentará tu puntuación.

» Además ten en cuenta que si pulsas ◎ cuando es un **compañero** tuyo el que tiene la pelota le dirás que dispare a portería, lo cual también supondrá un **beneficio** para tu barra de rendimiento. No intentes acaparar todo el rato el balón, y menos si no eres un hombre de ataque. Deja que sean tus compañeros los que **marquen** goles.

Fuera de juego

» Como es **lógico**, si sitúas a tu jugador en una posición más avanzada que los defensas del equipo contrario estarás en fuera de juego. La **posición** antirreglamentaria te será indicada con una bandera propia de juez de línea sobre la **cabeza** del futbolista que controlas.

» Si estás mucho tiempo seguido en posición de fuera de juego, tu puntuación disminuirá aunque ningún compañero te pase la **pelota** y, por lo tanto, no te lo señalen. Así que ya sabes; estate siempre en posición correcta.

Cubre al rival

» Cuando el equipo contrario tenga la pelota, los jugadores rivales a los que tú tengas que **marcar** te aparecerán rodeados por un **círculo**. Esto no quiere decir que tengas que quitarles el balón obligatoriamente, si no que deberás estar pegado a ellos para intentar evitar que les pasen la pelota.

» Siguiendo la **tónica** habitual de este modo de juego, si a la hora de que un contrario pase a quien tienes que cubrir, tú estás lejos de esa posición se te restará una cantidad determinada de puntos de rendimiento. Hay que emplearse tanto en **ataque** como en defensa. Por cierto, los robos de balón también aumentan tu puntuación.

Llamar a un segundo defensa

» Al igual que un partido normal, puedes pedir a un **compañero** que acuda a la presión del poseedor del balón. Esto se consigue presionando el botón ◎. No obstante, intenta no emplearlo todo el rato para no **descolocar** a tus compañeros y facilitar el juego rival.



SÉ TÚ LA ESTRELLA

» En "conviértete en profesional", la barra que aparece en la parte inferior te muestra lo bien o mal que estás jugando. Los buenos pases, regates etc harán que la parte verde aumente.

Si tu jugador es sustituido o acaba lesionado tendrás que escoger a otro.



Al final del partido se te mostrará un resumen detallado de tus acciones.



Cuando un jugador controlado por la CPU esté en buena posición, ordénale tirar.

syphon filter dark mirror

El agente Gabe Logan se enfrenta a una nueva crisis mundial. Pero en esta ocasión, la misión traerá amargos recuerdos a Gabe y una sorpresa inesperada de su pasado. Descubre la sorprendente vida de este espía a través de siete intensas misiones, en las que se pondrá a prueba no sólo tu pericia con el gatillo, sino también tus reflejos para sobrevivir.



guía
syphon filter
dark mirror

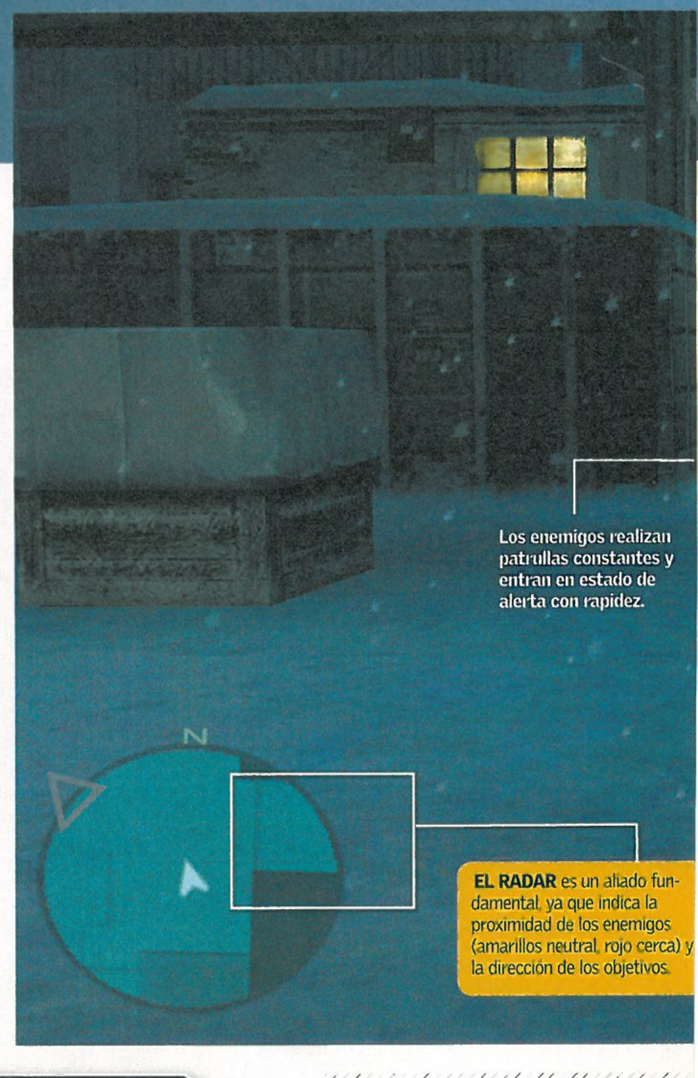
LO BÁSICO

Las siete misiones se dividen en varios capítulos. Has de cumplir una serie de objetivos en niveles repletos de acción.

PS2

EL REGRESO DEL AGENTE LOGAN Singularity es un peligroso megalómano dispuesto a poner en jaque la seguridad mundial. Es el enemigo más mortífero que ha tenido Gabe, ya que pondrá a prueba sus capacidades al someterlo a todo tipo de pruebas. Cumple todos los objetivos para disfrutar del mejor argumento hasta la fecha de esta saga.

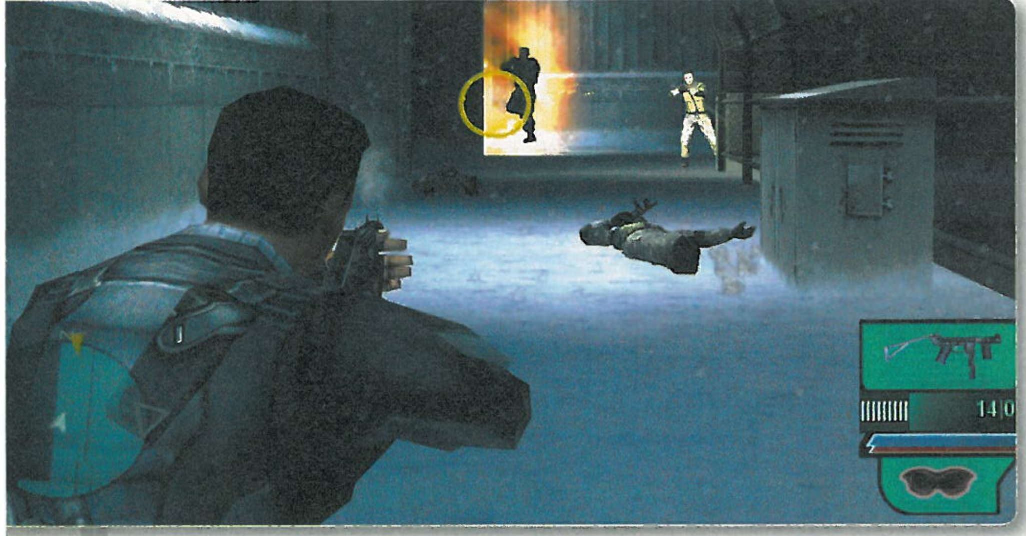




Los enemigos realizan patrullas constantes y entran en estado de alerta con rapidez.

EL RADAR es un aliado fundamental, ya que indica la proximidad de los enemigos (amarillos neutral, rojo cerca) y la dirección de los objetivos.

CONSPIRACIÓN Y ACCIÓN Cada nivel de Dark Mirror es un enorme escenario atestado de enemigos. Los tiroteos serán inevitables, pero estos rivales tienen una afilada inteligencia que les permite evitar tus disparos, reagruparse o tenderte emboscadas. Deberás combinar tu puntería con el sigilo, como el espía profesional que eres.



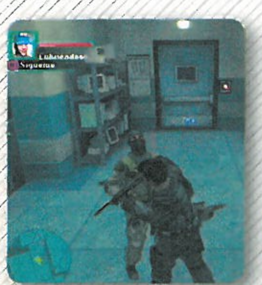
LAS ARMAS

Durante el juego puedes llevar cuatro tipos de armas: Cuerpo a Cuerpo, Pistolas, Armas Automáticas y explosivos. Puedes cambiar de tipo de arma sólo al sustituir una categoría por el arma que deje tras de sí un enemigo. Por ejemplo, una metralleta por una escopeta. La munición también la dejan tras de sí los enemigos, si bien tienes una capacidad limitada para recargar el arma con las balas que correspondan.

CONSEJO. Cuando estés en medio de un tiroteo, no permanezcas demasiado tiempo en la misma posición, ya que es muy probable que uno de los enemigos aproveche los disparos para acercarse a ti y sorprenderte mientras disparas.

Usar elementos como barriles explosivos permite crear distracciones o dañar a enemigos cercanos a dichos elementos.

Gabe siempre usa su entorno como cobertura. A la derecha, el arma equipada y la visión especial.





CUERPO A CUERPO
Incluye llaves para estrangular al enemigo, un Cuchillo para ataques sigilosos y el arma clásica de la saga, el Táser.



PISTOLAS
La Pistola con Silenciador es el arma por defecto, pero puedes reemplazarla con Uzis, Magnum y pequeñas metralletas.



FUSILES
El MB 180 es vuestra arma esencial, con balas y dardos (Gas, Explosivos y Eléctricos). Podéis coger Escopetas o AK 47.



EXPLOSIVOS
Granadas explosivas o de Pulso Electromagnético para bloquear dispositivos.También disponéis del Lanzacohetes.

EL MANUAL DEL ESPÍA, POR GABE LOGAN



ATAQUES CON SIGILO

Avanzar como un maníaco acabará con vosotros enseguida. Si tenéis ocasión, acercaos agachados a un enemigo que esté de espaldas. Seleccionad armas cuerpo a cuerpo, como llaves o el cuchillo y, cuando se active la retícula, deshaceos del oponente con un ataque sigiloso.



VISIÓN ESPECIAL

Además de tener una práctica linterna, si pulsáis Izquierda en la cruceta accedéis también a la visión especial, que consiste en Gafas Infrarrojas, Visión Nocturna y EDSU, capaz de captar objetos cruciales para avanzar o detectar trampas explosivas.



FUEGO CRUZADO

Cuando el número de enemigos sea desproporcionado, buscad cobertura. Presionad el Stick Izquierdo contra una superficie plana para pegar la espalda contra ella. Podéis mover la retícula con el Stick Derecho, apuntar y presionar Disparo para abandonar la cobertura temporalmente y abrir fuego sobre el enemigo.



Puedes disparar mientras te deslizas en tirolina, si bien te va a costar un poco más apuntar al enemigo debido al movimiento.



Que no te intimide Jota Roja: un par de impactos sobre el depósito de combustible de su espalda acabarán con él.

Gabe Logan regresa en su aventura definitiva. Ayúdale a superar una misión que cambiará su vida para siempre con esta guía.

EPISODIO 1

MISIÓN 1.1

» Desde tu posición tras la columna, selecciona el Dardo **Táser** del **MB 150**, dispara al enemigo y activa el dardo cuando deje de hablar.

» Examina el cuerpo del técnico para conseguir una llave. Ahora, abre fuego sobre el bidón, a la derecha.
Usa la tarjeta que cogiste antes.

» Equípate con Visión Nocturna, coge el medikit de la izquierda y las **Granadas** que hay sobre la mesa. Y por último, en el armero tienes una **Escopeta** M1. Al final hay una trampilla: usa la visión **EDSU** para abrila.

» Baja la escalera y acaba con otro vigilante. La escalerilla del otro extremo es tu objetivo, pero atento al enemigo que te corta el paso. Su compañero está justo arriba.

» Sube hasta arriba y coge el fusil **Dragunov**. Tienes que proteger a **Lian** de los guardias que la atacan y pulsar Cuadrado para ordenarle avanzar cuando todo esté despejado.

MISIÓN 1.2

» Sin moverte de tu posición, dispara al tanque de gas para librarte del guardia en la torreta. Deshazte del otro enemigo y cruza al otro lado.

» Usa la **Escopeta** contra el enemigo que viene corriendo hacia ti.
Ahora, usa el **Cuchillo** para liquidar a los dos enemigos tras la puerta.

» La visión **EDSU** te dirá donde está el interruptor que devuelve la corriente al ordenador.

» Usa el MB150 para acabar con el tirador de la pasarela de enfrente.
Ahora, baja por la escalerilla.

» Debes alejarte lo más posible de **Jota Roja**, para evitar su lanzallamas. El truco es abrir fuego sobre él hasta que los disparos alcancen su mochila.

MISIÓN 1.3

» Permanece agachado y activa el interruptor de la derecha para que caiga el guardia que revisaba los fusibles. Ahora, usa la tubería superior para pasar sobre las llamas.

» Abre la trampilla disparando al cerrojo. Desactiva la válvula, baja y coge el Chaleco, y sube al conducto de ventilación contiguo.

» Cuando no puedas avanzar, dispara al interruptor que ves tras el ventilador de la izquierda.

» Mantente agachado y cúbrete tras la esquina para acabar con otros dos enemigos. El tercer enemigo llega por el pasillo y lleva consigo la llave del ascensor. Súbete.

MISIÓN 1.4

» Prepara la **Escopeta** y abre fuego nada más salir del ascensor. Dispara al interruptor de la siguiente zona para chamuscar a otro guardia.

» Ahora, ponte a cubierto bajo las ventanas y liquida al enemigo que llega en tirolina para, a continuación, acabar con el vigilante de la pasarela.

» Sube por la escalerilla y entra en la oficina. Varios enemigos irrumpen en la sala, así que liquídalos a todos y sigue a través de la trampilla.



Consejo: Administra bien la munición y evita los tiroteos intensos. Si eres descuidado acabarás con las tres categorías de armas de fuego totalmente vacías.

CLAVES DE ESPIONAJE

Años de experiencia han enseñado a Gabe Logan que la clave de la supervivencia no reside en luchar sin pensar, sino en calcular cada movimiento.

» Antes de avanzar a otra zona, agáchate y repasa el escenario con la mirilla del MB 180 para localizar a todos los enemigos.

» También puedes dar un repaso al escenario antes de continuar, por medio de la visión EDSU. Así podrás localizar objetos cruciales, suministros o trampas.

» Si llamas la atención de un enemigo, aléjate de él hasta una posición de cobertura. Así podrás abatirlo con seguridad, y de paso ganar distancia entre tú y los matones.

» Ciertas armas son tan potentes que puedes salir dañado al utilizarlas. Al arrojar Granadas, Dardos Tóxicos o un Lanzacohetes hazlo a distancia prudencial.



Colabora con el Técnico y sigue sus instrucciones para devolver la corriente a las distintas salas que te separan de la salida.



Gracias a la metralleta de la torreta del vehículo podrás acribillar a la cuantiosa patrulla de enemigos que custodia el avión.

» Dispara al guardia que ha tomado al técnico como rehén. Activa los circuitos cuando te lo indiquen.

MISIÓN 1.5

» Usa la radio para despistar a los guardias. Entra por el conducto de ventilación y utiliza **Dardos** de gas contra los guardias.

» Regresa a la oficina de Freeman y coge el código, abriendo la caja fuerte como te dice el técnico. Una vez abras la puerta utiliza los **Dardos** contra dos guardias.

» Ayúdale a subir y activa la Visión Infrarroja para saber dónde se encuentra el técnico, y así activar el interruptor correspondiente. Cuando vuelva la corriente, abre fuego desde el suelo contra los enemigos que aparecen en el techo.

» El técnico, tras abrirte la última puerta, te ayuda a subir al conducto.

EPISODIO 2

MISIÓN 2.1

» Comienzas como **Lian**. A la derecha hay un soldado; deshazte de él, sube a las cajas más altas y, desde ahí, podrás deshacerte de un buen número de enemigos.

» Usa las gafas **EDSU** para encontrar los discos. Elimina al soldado que aparece con un dardo **EDT** y coge su tarjeta. Entra en el avión y sube a la cubierta, no sin antes librarte del guardia. Pon explosivos en la cola.

» Al volver abajo verás que te han robado el vehículo: dispara primero al enemigo de la torreta. Usa dicha torreta para acabar con los restos.

MISIÓN 2.2

» Es vital ahora usar las **EDSU**, ya que la zona está plagada de minas. Dentro de la sala encontrarás una **Granada** EMP. Pide a **Lian** que te cubra.

» Sal de la sala, sigue avanzando. Tendrás que superar un pequeño laberinto de tuberías. Destruye las **Minas** del final y sube las escaleras. Tienes dos minutos y medio para desactivar los cinco explosivos. Si recogiste la **Granada** EMP en la sala donde **Lian** tenía que cubrirte, puedes lanzarla al medio de la sala y desactivarás todas las bombas de golpe Mientras **Lian** recarga su arma, aléjate todo lo que puedas del **Rey Negro**; cuando todas las bombas estén desactivadas, acaba con él.

EPISODIO 3

MISIÓN 3.1

» Acaba con el primer soldado que verás con un dardo **EDT**. Sal de detrás de las cajas y sube el edificio que tienes delante. Una vez hayas acabado con los dos soldados, busca un tablón sobre el que cruzar.

» Ahora vuelve a la posición inicial, a las cajas, y avanza por el callejón. Verás un extintor en la pared de la izquierda: cógelo. Elimina al soldado.

» Sube al tejado, por el lateral, y llega hasta el balcón. Encontrarás tres soldados enemigos al salir; acaba con ellos y sigue a **Hargrove**. Ahora te las verás con una buena cantidad de soldados. Mueve la cabina y entra en el conducto de ventilación. Sigue a **Hargrove** por la ventana.

MISIÓN 3.2

» Con el control de una torreta, tendrás que proteger a **Hargrove**. Elimina a los enemigos con el rifle de francotirador. Después, sigue a **Hargrove** y acaba con los soldados.

» Sube la escalera y, al llegar al final, te encontrarás con tres soldados que te atacarán; acaba con ellos. Hecho esto, utiliza la **Tirolina**. Ahora, vuelve a la ventana y ayuda a **Hargrove**.

EPISODIO 4

MISIÓN 4.1

» ¡Deprisa, rescata al soldado de la ONU! Acaba con el guardia para liberar a Janzen, al que debes guiar a lo largo del nivel.

». Coge las armas de los guardias y sube al contenedor rojo. Utiliza la **Tirolina** para llegar al otro extremo y desciende. Tras la secuencia, ordena a Janzen que se esconda y acaba con el grupo de enemigos.

» Ahora, avanza y baja: has despejado la zona de escombros. Cruza la trampilla, pero antes de salir líbrate de los dos guardias. Coge el **Botiquín** y avisa a Janzen para que te siga.

» Para no pisar el limo radiactivo, sube por el contenedor junto al cuerpo del soldado abatido y muévete por el muro.

» Dispara al enemigo que aparece por la ventana, así como a su compañero. Di a Janzen que active la radio.

MISIÓN 4.2

» Pide a Janzen que se ponga a cubierto, ¡ahora! Cúbrete tras la esquina y acaba con dos enemigos.

» Debes llevar encendida la linterna para que Janzen pueda seguirte en la oscuridad. Vigila donde pisas o caerás a un pozo radiactivo.

» Tras liquidar a otro enemigo, coge su fusil **FAMAS** y ordena a Janzen que active la radio. Ahora, síguele al agujero y acaba con la pareja de enemigos que charla en el pasillo.

» A continuación abre la trampilla y liquida a otros dos soldados. Pide a Janzen que avance. Si destruyes los tablones podrás avanzar finalmente a la siguiente sala.

» Después, pide a Janzen que te ayude a subir. Escóndete y abre fuego. Mueve la tabla con la ayuda de Janzen.

»Tras la secuencia, protégete detrás



Despeja el patio de enemigos para que Hargrove pueda avanzar sana y salva.



Dispara al soldado que apunta a Janzen tan pronto como lo tengas a tiro.



Despeja los pasillos de enemigos antes de ordenar a Janzen que te siga.


Deja el panel frontal del tanque para el final, ya que los de los flancos son más complicados de destruir por el fuego cruzado.


Espera a que los vigilantes se separen y estén de espaldas: dispárales a la cabeza, uno por uno, para evitar los refuerzos.

del cajón que hay junto a la escalerilla para acabar con los enemigos.

» Con todo despejado, sube por la escalera y protégete tras las paredes de la pasarela para deshacerte del grupo de enemigos.

» Usa la **Tirolina** para llegar al otro extremo y ponte a cubierto: liquida a los soldados que acosan a Janzen.

» Tras una segunda oleada de enemigos, sube por la escalerilla de la derecha y ordena a Janzen que instale la frecuencia en la radio. Ahora, baja por la escalerilla y usa el código que Teresa te proporciona para activar el panel numérico.

MISIÓN 4.3

» Cruza el pasillo y baja las escaleras. Si sigues por la izquierda encontrarás dos vigilantes algo despistados.

» Antes de subir la escalerilla del fondo, deshazte del enemigo que hay arriba. Al subir aparecen dos más y abre la puerta de la cabina.

» Agáchate y prepara el AK 47. Dispara a los enemigos en la pasarela y ve hacia la escalerilla: por ella sube otro guardia y tres más bajan en **Tirolina**. Acaba con todos antes de que puedan reaccionar y vuelve a la tienda de campaña.

» Equípate con el **MDS** y entra en la siguiente sala. Cuando acabes con la resistencia en la pasarela, sube a ella. Tras cruzar la siguiente sala, protégete detrás del contenedor verde para abrir fuego.

» Cuando llegues a la escalerilla, sube y corre hacia los paneles de metal para protegerte de la oleada de soldados. Con todo despejado, cruza al otro extremo en **Tirolina** y prepárate para otro ataque.

» Usa el fusil francotirador para acabar con el resto de enemigos y, por medio del saliente, cruza al otro lado y déjate caer. Ve hacia el pasillo.

MISIÓN 4.4

» Nada más comenzar aparecen dos enemigos, a los que siguen varios más en **Tirolina**. Desde tu posición puedes abatirlos antes de que se acerquen demasiados.

» Avanza y acaba con los soldados que vigilan el camión. Dentro tienes un Lanzacohetes: dispara desde una distancia prudencial, y acaba con todos los enemigos. Reserva un cohete para Kress, quien irrumpe tras acabar con los enemigos.

» El tanque tiene tres puntos débiles que puedes ver con las gafas **EDSU**: tres paneles, uno en el frontal y otro en cada flanco. Comienza con el de la derecha, pero espera a que el tanque no dispare su metralleta. Atento también a los disparos del cañón: muévete tras cada detonación. Corre y destruye el panel izquierdo.

» Cuando sólo quede un panel aparecerán sendos francotiradores en las torretas que flanquean el tanque.

EPISODIO 5

MISIÓN 5.1

» Cuando los dos soldados que vigilan el patio estén de espaldas, dispara un dardo X34 para deshacerte de ambos. Si fallas llamarás la atención de un grupo de enemigos.

» Sube la escalerilla de la derecha y activa el panel de control para dar acceso a **Lian**.

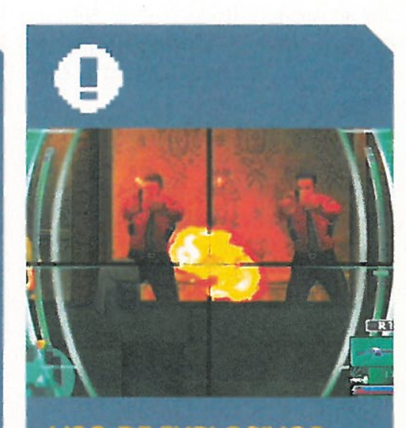
» Destruye el foco del patio. Ahora, baja al patio y busca otra escalerilla, a la izquierda. Usa las enredaderas y el saliente para llegar al balcón.

» Entra agachado y coge una huella de la lámpara en la mesilla, además de

Consejo: Evita atacar cuerpo a cuerpo a un enemigo armado, se mueven alrededor tuyo sin dejar de abrir fuego. Si le derribas, dispárale antes de que se levante.

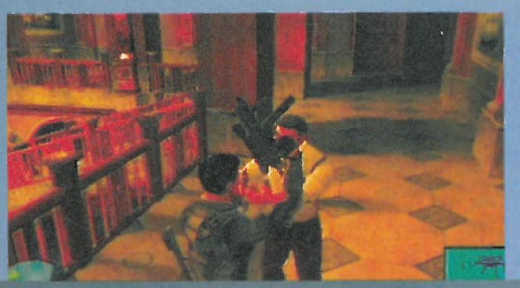
ARMAS DEL ENEMIGO

» Normalmente no cuentas con armas automáticas, sino que debes arrebatárselas al enemigo. Escoge bien y reemplaza el arma anterior por una superior, siempre atento al gasto de munición o a los enemigos que usasen dicha arma, ya que son ellos los que dejan tras de sí balas compatibles.



USO DE EXPLOSIVOS

» Las Minas Láser pueden ser desactivadas a mano, pero lo mejor es que las localices con la visión EDSU y abras fuego sobre ellas cuando un enemigo esté próximo.



La resistencia en el salón es enconada, pero puedes arrinconar a los enemigos para así liquidarlos uno por uno.



Tu prioridad, nada más comenzar este nivel, han de ser los francotiradores situados en cada flanco y en las estructuras superiores.

la pistola debajo de la almohada. Hay un guardia, fácil de liquidar.

» Los guardias no tardan en llegar al pasillo. Mucho cuidado con las **Minas** láser, un total de tres, en las paredes del corredor. Si las destruyes podrás acabar con todos los matones.

» Avanza hacia la puerta que hay al final del pasillo agachado. Más adelante has de usar Dardos Explosivos contra el Jefe de Seguridad, en el siguiente balcón.

» Coge la tarjeta de acceso que hay sobre el mueble y regresa al pasillo. Detrás de la columna puedes acabar con todos los enemigos. Ahora, ve hacia las escaleras y usa la tarjeta en la puerta con panel numérico.

MISIÓN 5.2

» Equípate con la escopeta y usa la puntería manual contra los enemigos de enfrente. Los más alejados derríbalos con el **MB 150**.

» Una vez en el pasillo, deshazte del resto de matones y busca con la visión **EDSU** las **Minas** láser.

» En la sala de la derecha está Yavlinsky: dispárale un dardo. Coge su AU300 y el **Botiquín**.

» Vuelve al pasillo y liquida al enemigo que viene corriendo hacia ti. Al fondo, a la izquierda, hay un ropero vigilado por un enemigo despistado.

» El salón está fuertemente protegido. Liquida primero a los enemigos del piso superior, y deshazte del resto a medida que se acerquen.

» Ahora, ve hacia la puerta metálica y escanea la huella que tomaste antes. Dentro debes coger los tres transmisores. Faltan otros tres: vuelve abajo y búscalos en el bar, en la mesita y en la estatua.

» Es hora de volver a donde te deshiciste de Yavlinsky. Usa el ordenador. Ahora, equípate con el **MB 150** para acabar con la oleada de mercenarios. Usa **Dardos** explosivos.

» Tienes que llegar hasta la sala, pero estos enemigos llevan chalecos antibalas: dispara a sus cabezas.

EPISODIO 6

MISIÓN 6.1

» Estás rodeado de francotiradores, de modo que equipa el **MB 150** y dispara al tirador que hay en el edificio que tienes enfrente. Desciende por la escalerilla y abre la trampilla que hay en la pasarela.

» Sube por las escaleras y protégete tras el borde de la plataforma. Ten cuidado porque los dos primeros enemigos llevan chalecos.

» Coge el **Sweeper** de uno de los cuerpos y cúbrete tras el muro. Este arma te permite deshacerte de la oleada de enemigos.

» Dispara al francotirador de la izquierda, junto a las antenas. Ahora abandona tu cobertura y busca con la visión infrarroja al último francotirador. Recoge munición de los enemigos abatidos y vuelve a la pasarela de la trampilla, acabando con los que encuentres por el camino.

» Desde esta pasarela, salta al saliente y dispara a los guardias que te esperan en las escaleras. Continúa por la pasarela, agachado, y cruza el saliente. El cuerpo del técnico oculta una tarjeta de acceso.

» Baja por las escalerillas y acaba con dos enemigos, antes de que se acerquen demasiado. Corre hacia el muro con las puertas oscuras, coge el **Botiquín** y llega a la siguiente sala. Dispara al enemigo en la cabeza y usa la tarjeta en la puerta.

MISIÓN 6.2

» Cambia al **MB 150** y dispara **Dardos** eléctricos a los enemigos que se aproximan por el pasillo. Antes de avanzar, usa la visión **EDSU** para detonar la **Mina** que hay justo frente a ti. Dispara a los dos soldados que hay, respectivamente, en la zona inferior y detrás del muro. Más adelante hay un francotirador, arriba.

» Una vez en la segunda planta, dispara al enemigo junto a la esquina y cruza la puerta para abatir a otros dos mercenarios.

» Baja por la escalerilla y agárrate a la cornisa. Ahora, con la visión **EDSU**, dispara sobre el ascensor.

» Deshazte de los enemigos del pasillo y abre las puertas marrones para acceder al baño, donde puedes coger un **Botiquín** y, por extraño que parezca, en un inodoro **Granadas**.

» Irrumpen dos enemigos: acaba con ellos y avanza hasta la siguiente sala, también repleta de oponentes.

» Ahora, abre la puerta y ponte a cubierto. **Dispara a Touchstone** a quemarropa, para no darle oportunidad de lanzarte uno de sus **Dardos**.

EPISODIO 7

MISIÓN 7.1

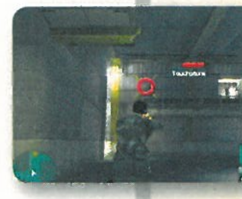
» Acompaña a **Lian** y ve hacia la derecha, a la plataforma del camión. Actívala para que **Lian** suba a ella y, después, bájala para reuniros.

» Tras la secuencia, equípate con el **MB 150** y afila esos reflejos. Lo primero es destruir el foco, y después eliminar a todos los enemigos que atacan a **Lian**. Utiliza los **Dardos** eléctricos, de gas y explosivos con los primeros enemigos, y reserva las balas para el resto.

» Ahora, recorre la zona para recoger munición y la tarjeta de acceso a la cabina de seguridad. Una vez dentro de la cabina, coge las **Granadas** y activa la grúa. Debes agarrarte a la viga que hay junto al camión y ordenar



No podrás sobrevivir en el patio a no ser que liquides a cada enemigo uno por uno.



Concentra tu fuego sobre Touchstone para poder destruir su blindaje.



Sube al container por medio de la grúa y baja en tirolina hasta el camión.

PS2



Para derribar a los enemigos con blindaje especial antes debes lanzarles una descarga eléctrica.

Cuando luches contra Singularity, muévete de un lado a otro para evitar sus disparos.

a **Lian** que la mueva para que puedas entrar al vehículo.

» Sube por la escotilla del camión y dispara desde esa posición a tus enemigos. Baja y busca un **Sweeper** entre los enemigos abatidos.

» Ahora sube la escalerilla y protégete tras la caja de madera. Acaba con el vigilante y entra en la zona superior. Con la visión **EDSU** encontrarás el interruptor que detiene el ventilador: desactívalo con el **Táser**.

» Después debes eliminar a otro grupo de enemigos y bajar al suelo en **Tirolina**. Aparece un nuevo enemigo con blindaje especial.

» Ordena a **Lian** que te cubra para distraer al enemigo, momento que has de aprovechar para atacarle con el **Táser** o disparar un dardo eléctrico. Cuando el enemigo pierda el brillo azul, dispárale.

MISIÓN 7.2

» En este nivel controlas a **Lian**. Acaba con los guardias con sigilo. Cuando salgas al pasillo debes usar tu **VSS** y lanzar **Dardos** de gas para detener a los guardias.

» Abre fuego con la TEK 9 (la han dejado los enemigos abatidos) para abrirte paso por el pasillo.

» Sube a la plataforma y baja en **Tirolina**, apuntando a los enemigos que aparecen en la plataforma inferior. Dos enemigos más se interponen frente a la escalerilla.

» Para salvar a la niña es preciso acabar con todos los enemigos. Una vez abajo, mueve las dos válvulas.

Consejo: Prueba rutas distintas o diferentes métodos de ejecución para desbloquear diversos niveles de puntuación y armas adicionales en el Modo Misión.

» Cúbrete tras las plataformas de la rampa y usa el TEK 9 contra los enemigos que aparecen. Cruza la siguiente puerta cuando estés a salvo, y coge munición del TEK 9 y **Granadas PEM**. Las necesitas para acabar con un nuevo enemigo con blindaje especial.

» El resto son enemigos corrientes. Acaba ahora con los soldados que vigilan la zona de ordenadores.

» **Gabe** te pide que destruyas todos los terminales. Lanza un par de ellas desde las ventanillas. Después entra en la sala y destruye el resto de ordenadores, así como a los oponentes.

» Quedan tres terminales, pero antes de poder sabotearlas has de acabar con otros tres enemigos y su comandante, quien lleva blindaje especial. Usa otra **granada** y dispárale con el RPK. Acaba con sus esbirros y destruye los tres ordenadores.

MISIÓN 7.3

» Pide a **Lian** que liquide al enemigo que vigila la terminal. Avanza y protégete tras la columna para acabar con varios enemigos.

» Prosigue por este pasillo, repleto de enemigos, y activa el control del ordenador. Acaba con el enemigo con un ataque físico.

» Para llegar a la sala de control debes cruzar la cámara de centrifugación. Espera a que el **centrifugador** pase justo a tu lado y corre de hueco en hueco. Un solo golpe basta para eliminarte, de modo que sé extremadamente cuidadoso.

» Ya en el pasillo liquida a otros dos mercenarios sobre la rampa. Un tercer enemigo irrumpe en escena: deshazte de él. Sube la rampa y dispara al guardia que tiene a **Blake** como rehén.

» Fíjate en los terminales que están unidos: pide a Blake que se coloque junto a uno de ellos y tú activa el otro, al final del cable amarillo.

» Activa el ordenador y protege a **Lian** para que ponga explosivos en el centrifugador. Para ello, usa el **M82** y dispara a cualquier enemigo que se acerque a tu compañera.

» Es el momento de detonar los explosivos: activa el centrifugador de nuevo y da la orden justo cuando pase al lado de la puerta de enfrente.

» En la siguiente rampa hay dos soldados con armadura especial. A tu izquierda tienes un suministro de **Granadas PEM** para desactivar su armadura.

» Cuando lo hagas, usa el P90 para que sus ráfagas den buena cuenta de los enemigos. Coge la tarjeta de uno de ellos y pasa a la zona final, donde te espera **Singularity**.

MISIÓN 7.4

» **Singularity** se esconde en el otro andén. Desde tu posición puedes abatir a sus numerosos guardaespaldas, además de recoger munición, blindaje y **Granadas PEM**.

» Cuando tengas oportunidad, cruza las vías (espera a que pase el tren) para situarte en el andén que hay justo enfrente al de **Singularity y sus esbirros**.

» Protégete tras los paneles metálicos y lanza una **Granada** corriendo de lado para evitar los disparos.

» Cuando **Singularity** esté indefenso, abre fuego con tu P90, **Dardos** explosivos o el arma que más se ajuste a esta venganza.

» **Singularity** se recupera muy rápido, así que asegúrate de que no haya más enemigos con vida. Una vez acabes con este gran rival, llegan los créditos.

» ¡Enhorabuena! Pero has de esperar hasta el final: te espera una escena sorprendente.



Se vende conjunta e inseparablemente
con PLAYSTATION Revista Oficial - España, nº 82
Prohibida su venta por separado.



PlayStation®
Revista Oficial - España

